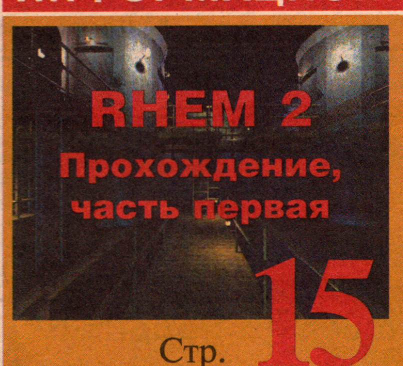
ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Стр. 15

43(194)2005

www.diskman.ru

diskMAN

CD • DVD • MP3 • MPEG4 • DIVX • ИГРЫ • СОФТ • КОМПЬЮТЕРЫ • «ЖЕЛЕЗО» • МУЗЫКА • СОБЫТИЯ

ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА «ДИСКМАН» Цена договорная

HELLGATE LONDON

ТЕМЗА, СЭР! БЫЛА.

В НОМЕРЕ:

МАРСИАНСКИЕ ТРЕЗВЕННИКИ

Что делать водителю, попавшему на Марс? Садиться за баранку!

Настоящие мужчины, чье призвание – дорога и рычащий грузовик. Вечные трезвенники: «ни-ни, я за рулем». Профессиональные водилы, с Микки-Маусом на лобовом стекле и монтировкой под сидением – в дороге всякое может случиться. Они найдут выход их любой ситуации, они починят любой механизм, они доставят и вывезут. Они могут все. Даже создать транспортную империю на Марсе.

Компания «Медиа-Сервис-2000» перенесла дату релиза игры «МарсТрансАвто». Этот проект появится на прилавках наших магазинов второго февраля 2006 года, а не шестого апреля, как сообщалось раннее. Разработкой занимается внутренняя студия «Медиа-Сервис-2000». Корреспонденту газеты DISKman попала в руки бета-версия этого «автомобильного» симулятора, так что спешим поделиться с вами впечатлениями.

К 2175 году люди колонизировали планету Марс. На данный момент тут проживает более пятидесяти миллионов колонистов. Активно идет добыча полезных ископаемых, хорошо развит туристический бизнес и промышленное производство. Все это требует развитой транспортной сети, так что транспортное агентство – отличный способ заработать.

Несмотря на то, что игровым полем в этом проекте является Марс, ничего уникально-космического в геймплее мы не найдем. На суд геймеров компания «Медиа-Сервис-2000» представляет очень необычный проект – смесь автомобильного симулятора и экономической стратегии. Оказавшись на далекой красной планете, мы должны фактически с нуля построить большую развитую транспортную империю. Начинать придется владельцем маленькой частной транспортной компании, у которой в наличии только один автомобиль. Задача перед нами стоит не легкая – развить империю, уничтожить конкурентов, организовать строительство собственных производственных комплексов и создать свой собственный парк машин. Вышедшие из строя авто можно ремонтировать, модернизировать, или заменять новыми по желанию геймера.

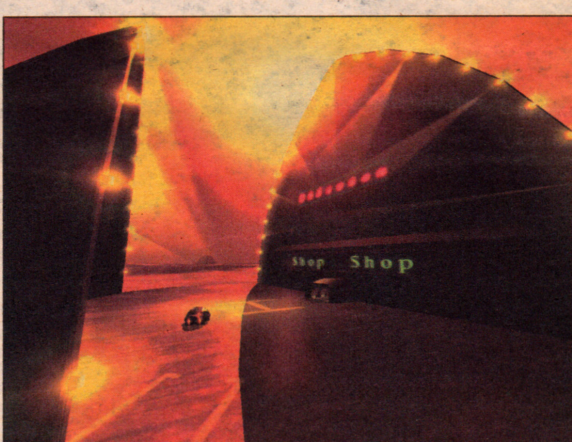
Зарабатывать на свою империю поначалу придется исключительно грузопассажирскими перевозками между жилыми и производственными комплексами на Марсе. Каждая сделка приносит прибыль, которую необходимо вкладывать в дело. При выборе типа товара, надо суметь адекватно оценить его целесообразность и востребованность. И всегда быть на чеку, потому что конкуренты постараются всеми способами выбить вас из бизнеса. Например, дать ложную информацию. И вполне может оказаться, что купленные вещи никому не понадобятся, придется или выбрасывать их на свалку, или мотаться по всей планете, пытаясь сбагрить их за бесценок.

Скажем, глупо везти воду в место скопления комплексов по ее добыче. Та же, как и постройка комплекса по сбору машин в этом районе будет не лучшей затеей: доставка запчастей обойдется слишком дорого.

Кстати, руководить транспортировкой товара из собственных промышленных комплексов придется самому. Так что, перед запуском производства, убедитесь, что в наличие имеется достаточное количество наемных водителей. Иначе товара окажется слишком много и придется продавать дорогостоящие вещи конкурентам за бесценок.

Необходимо продумать и оптимальные (а главное – безопасные!) схемы маршрутов. Как и в любом мире, на Марсе существуют свои преступные группировки. Каждая из них контролирует определенные дороги. И небольшой взяткой вы от них не откупитесь – товар отберут, машину покорежат. Сбежать от бандитов поможет мастерское управление автомобилем на очень высоких скоростях. Ну и лазерные пушки, куда же без оружия!

Ездить в любом случае надо будет аккуратно. Машины в этой игре при столкновениях имеют привычку ломаться. Их необходимо чинить, а это довольно дорого. Если окончательно разбить машину, она просто встанет. Окажетесь вы посреди марсианской пустыни рядом с грудой металлолома, в ожидании помощи. А уж кто первый подоспеет на ваш SOS – спасатели, или бандиты – дело случая.



Привести в порядок свой транспорт можно только на станциях техобслуживания, правда разбросаны они по всей территории Марса. Стоимость ремонта напрямую зависит от состояния машины.

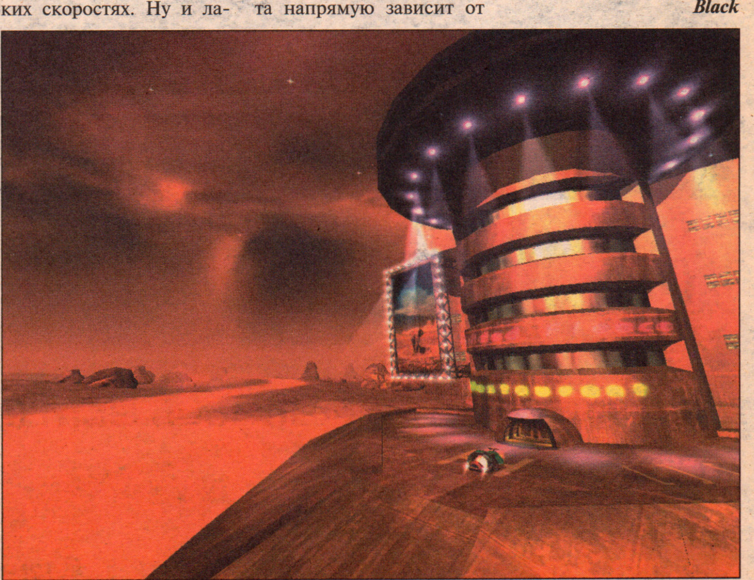
Графика в игре сделана с большим мастерством, атмосфера марса передана очень точно. Красная планета с горными хребтами и бескрайними пустынями, полностью трехмерный мир, спецэффектов хоть отбавляй. Очень хорошо прорисован песок, вылетающий из-под колес автомобиля.

Вся соль игры в том, что линейного сюжета в «МарсТрансАвто» нет. В нашем распоряжении целая планета, никто не контролирует и не координирует наши действия. Тут ты сам себе хозяин, сам строишь свою карьеру.

Так что ждем релиза!

Black







На окраинах Вселенной

Игра Universal Combat: A World Apart появится на российском рынке под названием «Universal Combat: На краю Вселенной». Российская версия очередного продолжения линейки космических симуляторов от студии 3000AD ушла в печать и появится в магазинах в ноябре этого года. Локализацией занималась компания «Акелла». А вот мировым издателем выступили сами разработчики. На Западе в продаже проект появился 3 августа

Всю серию Universal Combat издавала компания DreamCatcher Interactive. Ни у кого не возникало сомнений, что и этот адд-он выйдет под тем же самым логотипом. Релиз игры был назначен



на май месяц 2005 года, но в назначенный срок игра так и не появилась. Зато разразился скандал между студией 3000AD и компанией DreamCatcher Interactive. Директора студии доконали проблемы, возникшие вокруг выпуска коробочной версии космического шутера, и на компромисс он уже не пошел.

Пару лет назад эти компании уже ссорились на схожую тему, но, тем не менее, пришли к обоюдному согласию. На этот раз Дерек Смарт разорвал все отношения с DreamCatcher Interactive и объявил, что вакантное место издателя свободно. Попутно перенеся дату релиза Universal Combat: A World Apart на сентябрь. Судя по тому, что игру в итоге студия 3000AD выпустила сама, никакого издателя Дерек Смарт не нашел. Или решил, что сам справится лучше. А под шумок разработчик, вдруг ставший издателем, объявил о начале работы над еще двумя проектами. В середине сентября 2006 года мы увидим симулятор Universal Combat Online, сделанный как раз на движке World Apart, и к 2007 году нас порадуют Battlecruiser Next Gen, использующим известный графический движок Unreal Engine 3. Имя издателя обоих проектов пока не сообщается.

В России локализацией этого проекта занялась компания «Акелла». Буквально на следующей неделе космический шутер поступит в продажу.

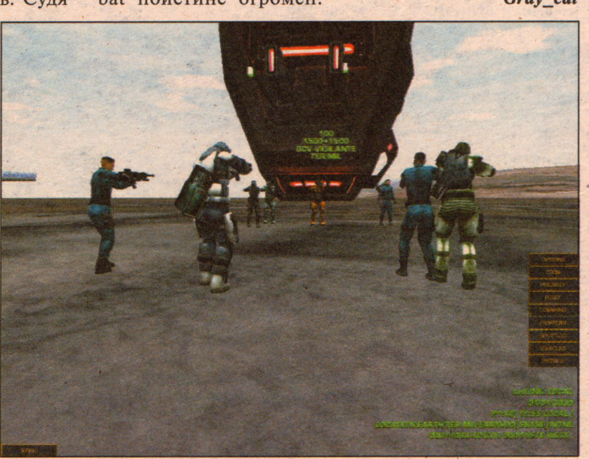
Кто с детства не мечтает совершать космические перелеты и исследовать разные галактики, высаживаться на неизвестные планеты и гонять космических пиратов по солнечным системам? «Universal Combat: На краю Вселенной» дает именно такую возможность. Мы принимаем на себя командование огромным крейсером. Перед нами вся вселенная, мир Universal Combat поистине огромен.

Игровая пространство включает 238 планет, 96 звездных баз, более 14000 военных баз и десятки тысяч объектов. Эту игру не пройти за пару часов. Нас ждет две компании и шестнадцать одиночных миссий. А любители играть по сети порадуются наличию многопользовательского режима с поддержкой совместного прохождения.

Многообещающий AI противников, по словам разработчиков, «учится» у геймера. Так что пираты два раза на одну и ту же удочку не попадутся, каждый раз нужно будет вырабатывать новую стратегию и тактику битвы.

Вот такая игра ждет нас в скором времени. Остается надеяться, что все обещания разработчиков выполнены, и нас ждут настоящие космические сражения.

Gray_cat



ФИЛЬМ DOOM 2 СКОРО НА ЭКРАНАХ!



Актеры Карл Урбан, Дуэйн «Скала» Джонсон и Розамунд Пайк подписали контракты на съемки продолжения фильма по мотивам всемирно известной игры DOOM. Первая часть неделю, как вышла на экраны, а режиссер уже собирается снимать продолжение картины. Видимо, создатели ни на минуту не сомневаются в успехе своего творения.

Ни о сюжете DOOM 2, ни об актерах (кроме первых трех), ни о сроках выхода пока ничего не известно, но съемочная бригада затягивать появление второй серии не намерена. Что же, подождем. Первый фильм в отечественном прокате пока чувствует себя вполне нормально, в России за первый уик-енд «Думу» удалось собрать первый миллион. Правда в Америке ему не очень везет – седьмое место в кассе проката со сборами в 4.2 миллиона за первый уик-енд. Для США цифра весьма небольшая, да и 7-е место говорит о том, что ажиотажа первый DOOM не вызвал.

Если так пойдет и дальше, непонятно на что вообще рассчитывает режиссер, задумывая вторую серию. Нет, нам-то, геймерам, приятно, мы и вторую часть с удовольствуем посмотрим. Только кто ж денег даст на заранее проигрышный фильм?

RON



Шимпанзе против роботов

Игра Monkey's Adventures появится на российском рынке 19 января 2006 года под названием «Приключения Обезьянки». На данный момент в компании «Медиа-Сервис-2000» заканчивается тестирование этого проекта от польских разработчиков Calaris Studio. Нас ждет симпатичный мультяшный экшен.

«Приключения обезьянки» – игра, сделанная братьями Себастьяном и Домиником Зьелински по мотивам популярных в Польше комиксов Генрика Шмелевски (Henryk Jerzy Chmielewski). Мы примерим на себя роль милого примата и будем его руками спасать мир маленькой сказочной страны.

Сумасшедший профессор Тэлент изобрел чудо-машину, которая выкачивает из человека всю грусть-печаль и превращает ее в жидкое вещество «гримоний». Естественно, перед тем, как внедрять аппарат в производство, его надо опробовать. Подопытным стала как раз наша обезьянка, шимпанзе по имени Титус. А ночью прибор вместе с запасом опасного реактива похитил ассистент профессора, робот, страдающий манией величия и мечтающий о мировом господстве. Величайшее открытие ученого эта бездушная машина планирует использовать исключительно во зло всего человечества. Злодей хочет оживить армию роботов и уничтожить все живое на планете. Титусу предстоит найти и обезвредить преступников, вернуть изобретение назад и освободить всех своих друзей.

Игра состоит из десяти уровней, на которых нам предстоит отправлять в утиль злых роботов. В отличие от железных врагов, обезьянка ничем не вооружена. Зато Титус очень хитрый и ловкий. Для устранения противников мы будем использовать все подручные предметы. Например, веселящий газ или кокосовые орехи. При попадании пули, шимпанзе не умирает, а только теряет один пункт энергии. Погибнет герой только тогда, когда закончится весь энергетический запас. Пополнить его можно сердечками, разбросанными по уровням. Сохраняться можно только в строго определенных местах, отмеченных лампочками.

Системные требования не очень велики – P3-1.0, 256MB RAM, 32MB 3D Card. При этом графика в игре на уровне – полностью трехмерный мир, наполненный разнообразными декорациями. Не составит труда разобраться в интерфейсе. Игра очень проста, но хорошо сбалансирована. Так что будем ждать выхода.

Black



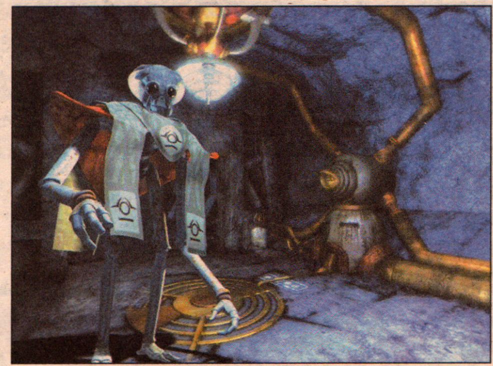




Компания «Акелла» сообщает, что российский вариант приключенческой игры «Жюль Верн: Путешествие на Луну» ушел в печать. В продаже адвенчура от студии Kheops Studio появится в середине ноября. Мировой релиз состоялся 23 августа, издателем выступила компания The Adventure Company

В основу этой игры лег роман легендарного Жюль Верна «Из пушки на Луну». Мы примерим на себя роль руководителя экспедиции Мишеля Ардана. Отправившись в космическое путешествие, герои должны были вернуться на Землю, но произошла авария, и снаряд упал на поверхность Луны. Как теперь вернуться домой, если капсула разбита? Что случилось с товарищами, мы не знаем. Мишель очнулся уже на поверхности спутника Земли. Оказалось, что Луна вполне себе обитаема. Местные аборигены зовутся селенитами, они разумны и дружелюбны. По идее, они должны нам помочь... но удастся ли найти общий язык с инопланетянами?

Любители «Миста» могут радоваться, «Путешествие на Луну» их не может оставить равнодушными. Все классические приемы на лицо. Очень продуманная и красивая графика, целая куча головоломок и загадок, все локации проработаны очень тщательно. А система «Intelligence Management» учитывает все действия геймера. Практически каждая из загадок имеет несколько решений. В принципе, такой ход сделан исключительно для облегчения участи игрока. Согласитесь, одно из трех решений найти гораздо проще, чем одно единственное. Но есть еще одна маленькая хитрость. За каждое правильное решение нам начисляют опыт. Так вот, решив головоломку три раза, мы получим в три раза больше очков. Очень удобно.



Увы, есть и задачки, имеющие только одно решение. Например, в самом начале игры нам предложат затормозить капсулу, чтобы она не сгорела в атмосфере Луны. Мало выбросить за борт все, до чего дотянешься, надо еще и запустить две ракеты, сначала красную, а потом синюю. И при этом уложиться в определенное время. В этой игре вообще много загадок «на время». Не успел разобраться, взорвался реактор, или капсула сгорела.

Все головоломки, в игре «Жюль Верн: Путешествие на Луну», в отличие от того же «Миста», очень логичны и всегда обусловлены окружающей средой. Мы ведь изучаем культуру инопланетной расы, исследуем жилища дома селенитов и учим их язык. Так что найти правильную отгадку довольно просто, надо только смотреть по сторонам и быть очень внимательным. Что же, нам выпала возможность глазами естествоиспытателя Мишеля Ардана взглянуть, что же там находится, на другой стороне Луны. Не будем упускать свой шанс?



Gray_cat



ПОКОЛЕНИЕ NEXT УЖЕ ЧЕРЕЗ ТРИ НЕДЕЛИ

Мы продолжаем информировать вас о событиях, связанных с игровыми консолями нового поколения. Менее через месяц Microsoft начнёт официальную продажу домашнего мультимедийного центра Xbox 360, а мы же пока посмотрим, что творится у конкурентов этой компании.

Несколько дней назад руководство Epic Games рассказало миру о своём отношении к приставке Nintendo Revolution. Отношение у них, мягко говоря, не лучшее. Руководители компании уверены, что под видом революции Nintendo попытаются протолкнуть на прилавки маломощное и малоудобное недоразумение, не сильно отличающееся от Nintendo GameCube по характеристикам и по цене. Значит ли это, что приставка не сможет потянуть движок Unreal 3, мы вам сказать не можем. Зато можем вас заверить в том, что, несмотря на всё свое негативное отношение, Epic не перестанут сотрудничать с Nintendo – безусловным лидером на рынке игровых консолей.

Тем временем, игровые дизайнеры рассказывают нам, что все игры для новой консоли от Nintendo будут поддерживать их революционный контроллёр, но всё-таки, играть в них можно будет и на обычном геймпаде. Соответственно, разработка интерфейса в проекты для Revolution превращается в нетривиальную и весьма дорогостоящую задачу.

Впрочем, работа игровых дизайнеров и программистов не так сложна, как работа пиарщиков от Microsoft. Эти жестокие люди продолжают менять сознание японских геймеров, убеждая их покупать Xbox 360. По исследованиям журнала Famitsu, уже четверть играющего населения Японии не прочь купить продукцию от Microsoft. Огромный прогресс!

А карманные издания компании продолжают пугать игровую общественность, рассказывая о том, что PlayStation 3 выйдет только в две тысячи седьмом. При этом сам факт задержки консоли от Sony уже не подвергается сомнениям (кажется, даже японская корпорация готова это признать) и теперь идёт лишь обсуждение того, что же предпримет Microsoft, чтобы старт PS3 не был таким удачным. К примеру, агентство Merrill Lynch утверждает, что Microsoft снизит цены на свою приставку, и сделают её ровно в два раза дешевле, чем PS3.

Серьёзный шаг, знаете ли. С несущей убытки Sony богатый и пока ещё успешный Microsoft может тягаться сколь угодно долго. Буквально задемпинговать.

Впрочем, на данный момент Microsoft не способны привести в порядок демонстрационные установки Xbox 360. Системы, демонстрирующие игры на консоли, продолжают выходить из строя, перегреваться и вырубать все пробки. А ведущие торговые сети, смирившись с тем, что Microsoft заставляют их ставить демо-киты в своих магазинах, просто не обращают на поломки внимания.

Напомним, что официальный старт Xbox 360 запланирован на ноябрь.

P.S. Немного отвлекаясь от темы, мы хотели бы поздравить основателя компании Microsoft с пятидесятилетием. Уильям Генри Гейтс Третий – человек, безусловно, демонический, всеми нелюбимый, и проклинаемый. Что не мешает ему оставаться самым богатым человеком в мире, отдающим треть своих личных денег на благотворительность. Интересный момент – господин Гейтс обещает, что следующее поколение игровых консолей принесёт победу Microsoft. И пока мы не видим причин, по которым это не может произойти. Уж слишком целеустремлённым человеком зарекомендовал себя наш юбиляр.

Dragonshard

Лакомый кусочек SCi

Британская SCi готовится к продаже собственных активов. Руководство приняло несколько предложений о продаже активов в третье руки, и, в ближайшее время, может состояться смена владельцев компании. Угадайте, кто покупает?

В этом году мы неоднократно писали о небольшой, но очень амбициозной компании SCi Games, провернувшей несколько удачных сделок и приобретшей куда большего по размеру, но не очень успешного в финансовом плане британского же издателя Eidos. Который, кстати, представлял интерес и для более серьезных игроков индустрии. Известнейшего британского издателя предполагали купить и EA, и THQ, и Microsoft Games, и даже конкурирующие Atari, но купили всё-таки SCi. Что характерно, SCi не стали выпускать проекты Eidos под своим брендом, предпочтя оставить их под лейблом купленной компании.

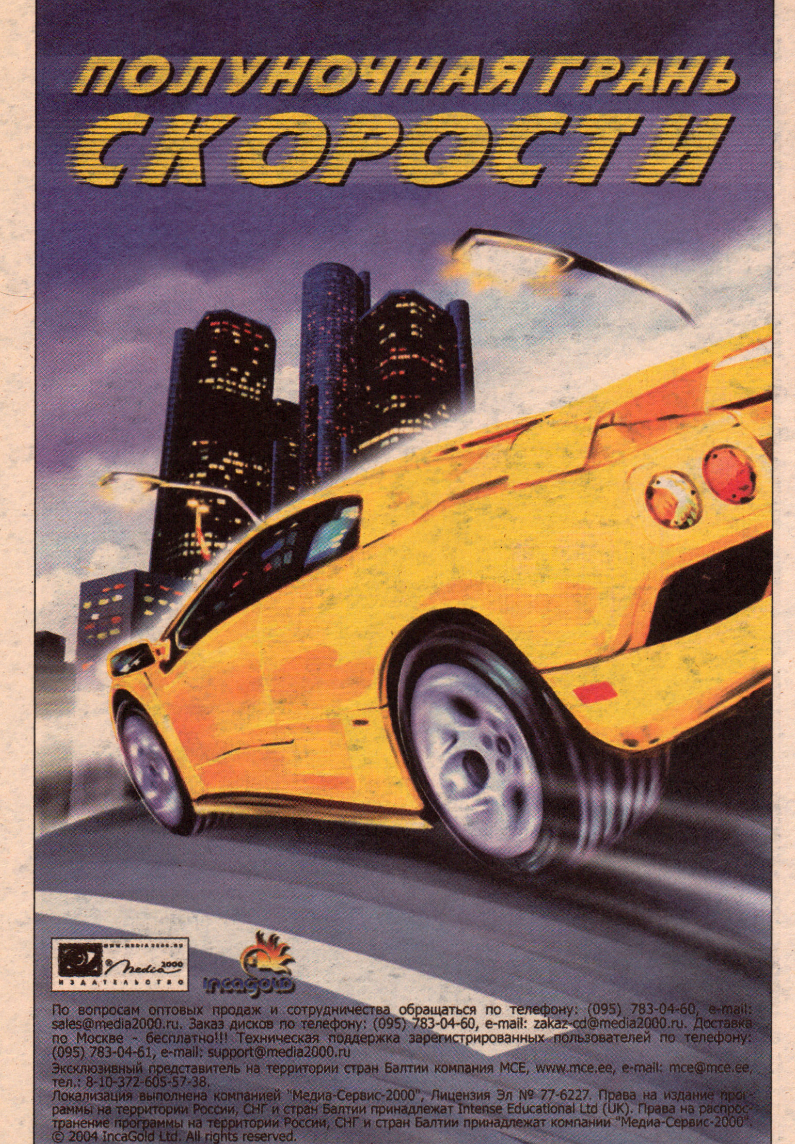
Финансовые успехи SCi после этого особо не впечатляют, компания на данный момент несёт убытки в несколько десятков миллионов долларов, и в теории, к концу года убытки могут увеличиться. Впрочем, рождественский и новогодний сезоны наверняка принесут компании прибыль – в это время, на прилавках появятся самые известные проекты от Eidos, которые наверняка будут пользоваться огромным спросом. Согласитесь, что тот же Tomb Raider купят все.

Более того, нынешние убытки SCi гораздо ниже планируемых – интеграция Eidos в SCi Group проходит не так болезненно, как можно было бы ожидать.

Столь успешная деятельность не могла не привлечь внимания со стороны крупнейших игроков рынка видеоигр. По большому счёту, им нет никакой разницы, что приобретать – Eidos или SCi. Другое дело, что со времён продажи Eidos, количество заинтересованных сторон резко сократилось. Ubisoft борется с поглощением, Microsoft запускают новую консоль, Time Warner думают о приобретении Activison... Кто остаётся?

Ну конечно же, наши любимые Electronic Arts! По некоторым данным, к ним присоединись компании Midway и венчурный фонд Apax Partners. А руководство SCi набивает себе цену, и подтверждает, что в продаже компании нет ничего необычного.

Shard



S.T.A.L.K.E.R на прилавках!

Примерно через год

Компания THQ несёт убытки, и в очередной раз корректирует сроки выхода своих ведущих проектов. Вопреки ожиданиям, самые ожидаемые проекты компании не будут выходить как можно быстрее, а наоборот, откладываются на неопределённый срок. И в первую очередь это означает, что многоожидаемый S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl в ближайшее время не выйдет.

В середине лета наша газета поделилась с читателями эксклюзивной информацией об очередном переносе сроков выхода игры S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Тогда представители компании GSC Game World не стали комментировать нашу новость, но сейчас мы видим, что вновь оказались правы.

Мировой издатель «Сталкера», компания GSC Game World, вновь подкорректировала сроки релиза своего ведущего проекта, и оказалось, что вместо апреля следующего года, игру стоит ждать не ранее октября. Проще говоря, проект отложили ещё на добрых полгода.

По всей видимости, мы не так уж и ошиблись в своих оценках, рассказывая вам о том, что S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl появится на прилавках сразу после своего главного конкурента – претенциозного шутера Duke Nukem Forever. Ведь по неофициальной информации, выход «Дюка» запланирован на осень две тысячи шестого.

Отложение «Сталкера» удивительно тем, что компания THQ продолжает нести убытки, пусть и в меньших объемах, чем за прошлый год. По состоянию на начало октября, убытки немецкого издателя составили неполных два миллиона долларов, что хоть и намного меньше, чем убытки за такой же период предыдущего года (шесть с половиной миллионов долларов), но всё-таки не так мало, как хотелось бы акционерам и инвесторам компании.

Впрочем, THQ не торопится, и продолжает вкладывать деньги в украинскую игровую индустрию. По информации, появившейся в западной прессе, издатель планирует расширить серию «S.T.A.L.K.E.R.», и выпустить игру с таким же названием на игровых консолях нового поколения. Впрочем, об этом мы вам уже рассказывали. Первыми.

Мы будем следить за развитием событий.

Sigiller





Еженедельное информационно аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

Большой завоз или Новое вооружение

Что думают сильные мира сего?

На прошлой неделе на странице «Арены» мы дали краткий обзор нового оружия, появившегося в игре. Но тема продолжает волновать людей – новая защита, новые мечи-топоры – что это? Попытка сделать игру еще интереснее? Тонкий намек – вкладывайте реал в игру? А не нарушат ли новые предметы игровой баланс? Со всеми этими вопросами разбирается наш обозреватель '*Торвальд*'.

Знаете за что я люблю городскую лавку? За то, что здесь всегда все есть в продаже... ну почти всегда. Можно постоять перед огромными стеллажами с разнообразными клинками и выбрать подходящий для себя. Или перемерить огромное количество доспехов и найти себе тот единственный, который будет сидеть особенно хорошо! Но сегодня в лавку я пришел не купить пару новых поножей или выбрать что-то на будущее – меня сюда привело банальное любопытство. Очень уж расхваливал вчера за обедом молодой широкоплечий гном новое вооружение. «Да вы такого и в руках не держали! Это просто чудо, а не оружие!» – нагло заявлял он сидящим за столом. Вот мне и стало интересно, что же это за чудо-оружие такое!

Оружие на продажу было выставлено слева направо в порядке возрастания уровня мастерства. А вот и он – стеллаж для первого уровня мастерства или, как его многие называют, левела. Кроме трех стандартным кастетов и смешного оружия рогатки здесь находились: Кинжал Успокоения, Меч Атаки и Топор Спокойствия. Выглядело новое оружие значительно серьезнее стандартного, но был и подводный камень – цена! Любое новое оружие для 1-го левела стоило 3 сотки! Это притом, что кастеты для 1-го стоят от 0.88 до 1.25 сотки.

Ничего особенного в этом оружии не было, просто помощнее в уроне и на пару статов больше добавляет, поэтому я сразу поспешил к витрине с цифрой 2. Вот это уже произведения искусства! Нда... и цена от произведений искусства – 8 соток! Это при цене обычного оружия в 2-3 сотки! Но оно стоит того. Хочется особенно отметить новый аналог Тесака Боевого – Топор Кровавый – урон 6-10 и увеличение силы и злости на 3. Топор Возмездия тоже ничего – стабильный урон 8 из 8 вкупе с увеличением реакции на 4 и мастерства защиты на 10% позволит Вам не только наносить постоянный немалый урон, но и, при надобности, и отвечать на удары противника. Меч Правосудия – для тех, кто верит в удачу – огромный разнос урона от 2 до 14 и увеличение злости на 1, а удачи на 3.

Поохав и поахав перед витриной с оружием, я перешел в другой отдел этой огромной лавки – к доспехам. Выпуск новых доспехов для 1-го уровня – идея хорошая, ибо Рубашку защитную за доспех и считать то нельзя. Самый серьезный, на мой взгляд, доспех для 1-го уровня это Жакет из кожи – 3 ловкости для эльфа добавляют немалый шанс уворота.

Что же мы видим для вторых уровней? Да это же Броня Упорства! Эльф-уворотчик с такой броней становится серьезным противником (+3ловкости, +3удачи). А вот и экипировка для тех, чей лозунг «Редко, но БОЛЬНО!» Да да, именно критовиков – Броня Безразличия (+3 Силы, +2 Злости, +1 Сложения). Перепало, впрочем, и начинающим блокерам – Латы Подавления (+4 Реакции, +2 Сложения).

Да уж, завоз – что надо! А что новенького в отделе для третьих? Три новых вида доспехов. Цена, как и для младших уровней, была значительно выше стандарта – чуть больше 15 соток. И на этот раз не забыли про мужественных блокеров, броня так и называлась – Панцирь Мужества (+6 Реакции, +2 Сложения, +15% Оберега удачи). Интересный образец Латы Отваги (+4 Силы, +3 Удачи) – хороший вариант буквально в любом комплекте. Ну и, наконец, Броня Доблести (+5 Ловкости, +2 Сложения) – очередной доспех для уворотчика. Эх, жаль прошли те годы... Старый уже стал для таких вещей. Но все это наводит меня на некоторые мысли, возникают вопросы, сам на которые я вряд ли найду однозначный ответ. Посему нужно обратиться к опытному народу! Чем я, выйдя на улицу и занялся. Вот что я у них спросил:

Как вы можете прокомментировать появление нового вооружения и доспехов для младших уровней? Пошатнет ли это сложившийся игровой баланс? Заставит ли покупать синие сотки уже на младших уровнях? Если бы Вы начали играть заново, Вы бы использовали новинки или предпочли бы классическое вооружение? Вообще, необходим ли ввод новых вещей в игру?

НМ 'СЫН ВЕСЕМОГУЩЕГО' 8:

Что касается появления нового оружия, то это, скорее всего, попытки разнообразить игровой процесс, нежели подтолкнуть игроков на приобретение игровой валюты. Да и судя по статам, никакого дисбаланса новое оружие в игру не вносит. Но если бы я вдруг собрался начать все заново, что вряд ли, то наверняка попробовал бы обновку в действии. Что касается вопроса ввода нового оружия и амуниции в игру, то думаю, что на данном этапе это лишнее. Вполне достаточно возможности апгрейда камнями, любезно предоставленного нам Администрацией.

DR '!MR.CREDO!' 9:

Появление новых вещей очень порадует жителей Утёса дракона и Среднеморья, ассортимент вещей для маленьких уровней не так уж велик, а теперь появилась возможность выбирать. Появление новых вещей добавит прибыли и оборота средств лавочникам этих городов, в связи с этим возможно увеличение торговли. На старших уровнях игроки не всегда носят вещи своего уровня, а очень часто одеваются вещами младших уровней – теперь такая возможность выбрать появилась у 4-5 уровней – тоже очень хорошо! Если бы я начал игру заново, то я бы конечно постарался использовать новинки как можно эффективнее. Лично я считаю, что ввод новых вещей в игре был необходим.

Для старших уровней тоже есть преимущества введения новых вещей – это будут хорошие продажи на рынке и большее кол-во кредитов банкиров.

НМ 'ВЕСЕЛЫЙ НЕХОЧУХА' 10:

Я считаю, что эти нововведения для младших уровней определённо дадут новый приток дополнительных денег в игру. Я уже 10-й и на мне это никак не отражается, но если бы я начал игру по новой – бесспорно сразу накупил бы эти новые вещи. Ввод новых вещей в игру считаю хорошей идеей, главное тут не переусердствовать в их количестве и высокой цене. Вообще хотел бы, чтобы эти новые вещи дошли и до 10-х левелов. С радостью купил бы чего-нибудь эдакое. Ждем-с!

GN 'НЕСМЕЯНА' 9:

Во-первых, могу сказать, что вряд ли те, кто не собирается этого делать, начнут вкладывать реал в игру ради покупки вооружения. Тем более, что особенно сильно это баланс не шатает – ну будут к стандартному комплекту подбирать 1-2 шмотки подороже, не более того. Я так думаю, левел маленький – быстро проходится, так что баланс это не изменит и покупать синие сотки не заставит.



EL '*WEREB EAR* LECTOR' 9:

Считаю, что появление нового оружия сделает практически невозможным игру без вложения денег. Баланс пошатнется, так как новое оружие позволит составлять абсолютно законченные комплекты вооружений. Если бы я начал играть заново и сейчас был бы 0 левелом, то, скорее всего, поступил бы так же, как и с bk год назад – заблочился бы на 4 левеле. Потому что в bk я сразу кинул 150 рублей, чтобы побыстрее разогнаться, потом еще 300 и еще 100. Всех рвал. Но, в конце концов, все свелось к тому, что, зайдя в заявку, ты сидишь и надеешься, что человек, вложивший 1500, будет в твоей команде, а ты сможешь поживиться остатками его трапезы. Серьезные деньги в игру надо начинать вкладывать тогда, когда можешь сказать: «Да, мое хобби – это «АРЕНА». Тогда с вложением денег и играть становиться интереснее. Я не в курсе, как сейчас обстоит дело на первых левелах, но уверен, что все сведется к тому, о чем я говорил выше.

Вот такие разнообразные мнения «гуляют» в народе! Однозначно могу сказать две вещи. Первая – с новым вооружением для младших уровней можно легко проходить следующий уровень. И вторая – если в начале игры купить небольшое количество синих соток, то можно собрать, как уже сказал выше '*Werebear* Lector', абсолютно законченный комплект. А вот что случится с теми, кто не хочет вкладывать реал в игру – не понятно. Что ж, будем ожидать развития ситуации – в ближайшее время все прояснится. А тем, кто хочет проверить новое вооружение сам, могу посоветовать поставить своего персонажа в блок и айда создавать нового!

В лавке побывал *Торвальд* (клан «The Keepers of Balance») www.a-koss.ru)

Обрести крылья

Приятно возвращаться домой после долгого отсутствия. Там всегда все такое знакомое, уютное и родное. Примерно похожие чувства испытываешь и от общения с новым проектом Neverend, который не пытается поразить в самое сердце революционными находками, но сделан качественно, добротно и, что самое лавное, с большой любовью к выбранной теме.



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Mayhem Studios,* ***Издатель:*** *Mayhem Studios,* ***Лицензия:*** *Интенс/Медиа 2000,* ***Жанр игры:*** *RPG,* ***Дата выхода:*** *20 октября 2005,* ***Требования:*** *P3-700, 128MB RAM, 32MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P3-1.0, 256MB RAM, 64MB 3D Card.*

После обмывания удачной операции шайка лесных разбойников завалилась дрыхнуть мертвецким сном. Наутро одна бандитка, миловидная девушка Агавен, из-за которой в банде все время происходили раздоры и склоки, недосчиталась не только причитающейся ей доли, но и любимого медальона, что давеча положила в сундук с сокровищами. Оказывается, ночью часть воришек, обокрав своих же товарищей, испарилась в неизвестном направлении.



Отправив в мир иной лидера головорезов, грубо обвинившего Агавен во всех тяжких, девушка отправляется на поиски. Скоро она попадает в ближайший городок Милдрю, где от мэра узнает о страшной напасти, постигшей окрестности. Их наводнили странные создания: ожившие скелеты, зомби и ужасные монстры, которых раньше здесь никто не видел. Пытаясь разобраться с причиной их появления, а также не забывая и о поисках разбойников, умыкнувших золото, Агавен постепенно приоткрывает и тайну своего прошлого. Ведь на самом деле она не человек, а фея, только лишенная крыльев. Как водится в жанре RPG, управляя Агавен (выбор персонажа или его начальная генерация по понятным причинам отсутствуют), мы то и дело натыкаемся на словоохотливых жителей, которые дожидались именно этого момента, чтобы попросить о помощи. У кузнеца и крестьянина пропали любимые сыновья, один из заезжих циркачей украл статуэтку, чем крайне расстроил мэра, парочка близнецов ссорится из-за потери кинжала, лесорубы в лесу пропадают без еды, отшельник горюют по поводу пропажи своей овчарки, а охотник ищет помощника, чтобы выследить и уничтожить опасного зверя – чем не работенка для героя, вернее героини? Мало того, часть заданий можно выполнить двумя способами: либо по-хорошему, либо по-плохому. Например, вы можете помочь найти великану его сокровища, и тогда он пропустит через ущелье, а можете без лишних разговоров убить, если, конечно, силушки хватит. В зависимости от этих деяний меняется мировоззрение Агавен, что в результате выливается в две совершенно противоположные концовки. В одной бал правит добро, в другой же сладкий пирог победы во главе со своей предводительницей соберется откушать армия темных сил.

По мере накопления опыта, который справно выдается за победы над монстрами и выполнение квестов, мы получаем очки, по семь за каждый уровень, которые можно потратить на раскачку силы, ловкости, выносливости, интеллекта и восприятия. Последняя характеристика влияет на шансы повредить чужую броню и нанести смертельный удар. Кроме того, отдельно авторы прикрутили и боевые навыки обращения с оружием, которые повышаются в зависимости от того, чем вы предпочитаете орудовать. То есть растут по принципу: чем машем – то и качаем. Всего таковых навыков – 6, и все увязаны с оружием ближнего боя, ибо никаких луков или арбалетов в Neverend нет: кинжалы, легкие мечи, тяжелые мечи, топоры, топоры, молоты и дубинки. Помимо оружия приходится собирать и ворох прочих предметов, обшаривая сундуки с причиндалами в лесной чаще, посещая торговцев, часть из которых вдобавок обладает магическими свойствами. Для удобства все они сразу же складируются в инвентаре, каждый в свой раздел: предметы одежды и оружие, лечебные склянки и магические рецепты, руны и квестовые предметы. Как таковой куклы героя нет, но возможность нацепить разные побрякушки присутствует. А раз герой у нас женского полу, то и в добавку к сапогам, доспехам, поясу и мечу-кладенцу необходимо добавить и бижутерию: браслеты, кольца, сережки или колье, повышающие базовые показатели на несколько пунктов.

А как же насчет магии? Агавен способна использовать магию трех направлений: атаки (четыре типа – огня, льда, молнии и экстрасенсорика), защиты (повышение защиты против магии, исцеление) и поддержки (отмена «порчи», повышение силы атаки, обездвиживание жертвы). Вот только обрести новый магический спелл очень непросто. Сначала необходимо найти рецепт приготовления заклинания, который можно обнаружить в сундуке с сокровищами в лесу или же просто купить у торговца в городе. Потом самостоятельно, согласно инструкции, из заранее заготовленных рун составить спелл, после чего им уже можно пользоваться, выбирая во время боя. «Перезаряжать» заклинания, а заодно и восстановить здоровье можно при помощи обычного сна. Спать здесь разрешается либо в городских гостиницах, либо в палатке (продаются в магазинах), которую можно поставить в лесу. На удивление, палатки в этой игре одноразовые и рассчитаны только на одну ночевку. Быстро изнашиваются, однако.

Путешествие по миру и бои в Neverend чем-то напоминают серию Final Fantasy, с которой авторы очень любят сравнивать свое детище. И здесь мы сначала бродим по довольно схематичной карте, пока неожиданно не сталкиваемся со случайными монстрами или не заходим на какую-нибудь локацию. Причем мышь в игре используется крайне мало, например, бродить по карте и локациям необходимо посредством стрелочек. Бои псевдо-пошаговые, при первой стычке ваш герой (или группа – нередко присоединяются попутчики) встает напротив обидчиков, а игра ставится на паузу, предлагая выбрать одно из возможных действий. Атаковать боевым приемом (для каждого оружия имеется несколько приемов, а по миру разбросаны множество учителей, которые с радостью ими с вами поделятся, за скромное вознаграждение, разумеется), выбрать магический спелл, подкорректировать баланс атаки/защиты (можно сделать слабыми удары, но усилить броню, когда, например, здоровье почти на нуле), залезть в инвентарь или же неблагородно драпануть с поля боя. После выбора атаки необходимо ткнуть во врага, после чего пауза заканчивается, мы смотрим на медленно тающие синие полоски времени у каждого персонажа и за выполняющимися анимациями атак, а после снова на паузе выбираем следующее действие. Здесь еще необходимо учитывать разное время для выполнения того или иного удара. Например, можно успеть сделать целых три легких тычка в пах за время, которое понадобиться для подготовки одного сокрушительного удара по голове.

Картинка в игре вызывает на удивление теплые чувства. Она делалась по классической для многих приключений схеме, когда на заранее отрисованные статичные бэкграунды накладываются трехмерные модели персонажей. Если карта (вид на лес с высоты птичьего полета – дорога в обрамлении нескольких холмов и деревьев) сделана довольно условно, то развернутые локации, будь то интерьер магазина, городская площадь или окруженная магическим барьером избушка отшельника, отличает обилие мелких деталей и очень располагающий к себе стиль исполнения. Сомневающихся просим пожаловать в галерею, хотя, конечно, скриншоты все же не способны передать естественную анимацию персонажей, реалистичные тени или полощущиеся на ветру полотна и знамена. Звук вопросов не вызывает, легкие, сказочные мелодии, пронизывающие своей теплотой каждый кустик или лесную лужайку, дополняются приятными голосами Агавен и местных жителей. Строк диалогов в игре огромное количество (порой диалог может состоять из выбора пяти-семи вариантов). Озвучены далеко не все, но все же немалая их часть.

Словацкие разработчики из Mayhem Studios, как и в случае с Shadow Vault, не пытались изобрести велосипед, но создали интересный и запоминающийся фэнтезийный мир, погрузившись в который, совершенно не хочется из него выбираться. И пусть вы здесь не найдете ничего из ряда вон выходящего, но любопытная история, качественное исполнение и наличие всех необходимых жанровых атрибутов делают ее лакомым кусочком для истинных ценителей прекрасного. Поможете ли вы Агавен, совершив десятки добрых дел, обрести утраченные крылья или, быть может, пожелаете самолично возглавите армию демонов? Выбор, как всегда, остается за вами.

IGROK



ЦВЕТНАЯ КРОВЬ

Renegade Paintball

Симуляторами пейнтбола в наше время трудно кого-то удивить. Было их немало, вспомнить, хотя бы, Paintball Heroes или вышедшую в начале года Gotcha! Впрочем, судьба их незавидна, поклонники шутеров предпочитают гораздо более кровожадные развлечения, ну а любителей реального пейнтбола никаким калачом не заманишь за компьютер. Перестрелки шариками с краской, которые, кстати, могут оставлять вполне реальные синяки, где нужно проявлять чудеса выносливости и расторопности – вот где адреналин.



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Cat Daddy Games.* ***Издатель:*** *Global Star Software.,* ***Жанр игры:*** *FPS.* ***Дата выхода:*** *19 октября 2005.* ***Требования:*** *P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card.* ***Рекомендовано:*** *P3-1.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card.*

Очередную попытку открыть всем желающим глаза на мир пейнтбола предприняла компания Cat Daddy Games, больше специализирующаяся на всевозможных бюджетных магнатах, хотя и шутеры (о которых лучше и не вспоминать) в их коллекции также были. Попытка, прямо скажем, не удалась. Мало того, что графика и звук не блещут, так еще игровой процесс отдает нафталином, являясь абсолютной противоположностью таких понятий, как динамизм и драйв. Управляемый вами пейнтболист бежит так неохотно и лениво, что за несколько секунд способен нагнать зевоту даже на самого бодрого и полного сил игрока. Кажется, даже шарики с краской поддались этому тлетворному влиянию. Оказывается, им даже лениво лететь! После выстрела каждый местный шарик моментально начинает по дуге лететь к земле, и падает в нескольких десятках метров. Ощущение такое, будто мы не из профессиональных маркеров стреляем, а старательно выдуваем шарики ртом. Поэтому попасть в мишень на расстоянии метров в пятьдесят просто нереально. К сожалению, противники, управляемые искусственным интеллектом, как-то совершенно не осведомлены о столь подлом поведении шариков и запросто могут засадить в лоб с одного выстрела с расстояния в несколько раз больше, чем получается у вас. Парадокс? Не иначе.

А ведь игра полна этих самых парадоксов. Взять, к примеру, режим карьеры, смысл которого для меня остался совершенно непонятен. Зачем, спрашивается, последовательно проходить 28 испытаний, даже не увязанных между собой хоть каким-то намеком на историю, если любую карту (13 штук), игровой режим (DM, Team Elimination, несколько вариаций CTF и Walk the Field, когда противников нет и можно спокойно изучить локацию) или оружие (в наличии 10 маркеров, отличающихся лишь номинально) можно запросто выбрать в «скирмише» с самого начала? Сразу и безо всякой лишней суеты. На ум приходит лишь одно разумное объяснение – лишь бы был. Вот к режиму «аркада» вопросов уже меньше, потому что он отличается от всех прочих наличием чисто аркадных бонусов, дающим игрокам определенное преимущество. Например, если подобрать пружинку, можно легко прыгать на несколько метров в высоту. Когда наскучит воевать с ботами, на выручку может прийти мультиплейер по сети или Интернету, только больших откровений не ждите. Тоска зеленая, опутавшая с головы до ног детище Cat Daddy, пустила свои корни и сюда.

Графику можно оценить как чуть выше «троечной» (видимо, сказалась параллельная разработка и для Xbox), и даже взятые с потолка фотографии девушек в бикини на экранах победы или поражения не способны отвлечь от недостатков. А ведь никто не отменял и наличие багов. Так, до загрузки официальных обновлений любое посещение раздела видеонастроек заканчивалось бесславным вылетом в Windows. Не знаю как вам, а мне играть в устанавливаемом по умолчанию разрешении 800x600 было некомфортно. Дюжина карт (если не хватит, новые всегда можно настругать в прилагаемом редакторе), с одной стороны, очень короткие и сильно похожи друг на друга, а, с другой, все-таки могут похвастаться вменяемыми ландшафтами, нормальными деревьями, небольшим количеством построек и даже колышущейся травой. Для бюджетного пейнтбола более чем достаточно. Бегать, кстати, можно не только с видом от первого лица, но и от третьего, хотя последний вариант крайне неудобен. Прицела-то ведь нет. При желании можно совершить спринтерский забег, пригнуться или поползать на брюхе, где шансов выжить больше всего. Оружие отрисовано безобразно и практически не смещается во время бега, создавая иллюзию не бега, а плавного скольжения. Спецэффекты как таковые отсутствуют. О звуке ничего положительного сказать нельзя. Несколько повторяющихся сэмплов сопровождаются безликими голосовыми комментариями ведущего и жалкими хлопками «воздушек».

Иллюзии насчет существования в природе азартного и зажигательного компьютерного пейнтбола, в который действительно хочется играть, в очередной раз рассеялись как дым. Renegade Paintball ничем не лучше своих предшественников, а кое в чем им даже уступает.

IGROK



Темза, сэр!

Hellgate: London

Хлоп! Билл Роупер и примкнувшие к нему сатанисты, жестко и цинично вкомпостировавшие когда-то каждому n-ому геймеру в его горящий юношеский мозг шесть испанских букв D-I-A-B-L-O, ушли из Blizzard North и аккуратно закрыли за собой дверь. Долгих девять лет они трудолюбиво рыли в земле dungeon'ы, строили над ними средневековые деревушки, напрочь вырывали из социальной жизни подростков и поднимали доходы производителей «мышек» — эти девайсы просто разваливались от бешеного кликанья на монстрах



Тамплиеры-женщины определенно есть. И неплохие

НАША СПРАВКА:
Разработчик: Flagship Studios, Издатель: Namco, Жанр: Action-RPG, Дата выхода: по мере готовности

Они сколотили новую команду под названием Flagship Studios, отшвартовались, подняли паруса и рванули через Ла-Манш. Путь их лежал в самое сердце Объединенного Королевства, в туманный город Лондон. И, конечно, новый шедевр королей action-RPG должен был быть совсем про



Вы, случайно, не об этом мечтали всю жизнь? Нет? Тогда - прочь, в Sims!

другое — дни охотников за инфернальной нечистью остались для них позади. Теперь настали новые, славные дни Охотников За Инфернальной Нечистью Из Будущего С Большими Пушками И Карманными Компьютерами.

Итак, что мы имеем? Сильно трехмерный и совершенно раскуроченный Лондон, с его подземкой, канализацией и историческими достопримечательностями, миллион лезущих отовсюду адских тварей и гастролирующих борцов с нечистью. На скриншотах странная аляповатая цветовая гамма, от тушки персонажа видны только Стреляющие Руки. В голову, вместе со смутными сомнениями, залезает чуждая аббревиатура FPS. Свой собственный, специально разработанный движок? Для другой игры всего этого вместе хватило бы, чтобы просто перелистнуть страницу и забыть о ее существовании. Но подождите, мои маленькие падаваны, у старых, опытных, успешных и, главное, талантливых разработчиков по рукавам распихана целая пачка тузов.

Прежде всего, это НЕ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. В игре твердо воплощается следующий принцип: успех игрока зависит не от расстояния, с которого последний попадает в глаз белке навскидку. Все основано, прежде всего, на том, какие у его персонажа характеристики, во что эта личность одета и что она держит в руках. Вы, конечно, понимаете, что ничего нового в этой идее нет — это именно то, за что мы любим RPG. Но помещенный в самое сердце какбы-FPS, этот принцип заставляет трещать по швам пресловутую условность ролевых игр. Как такое происходит? Об этом ниже.

Примерно через двадцать пять лет после этого номера газеты «Diskman», на Земле (или, по крайней мере, в Лондоне) вовсю работают Порталы в преисподнюю. Вот уже пять лет у выживших нет связи с окружающим миром. Демоны всех размеров и мастей бесчинствуют в небе, на земле и особенно под землей британской столицы, трупы городских обитателей, одержимые демонами, весьма шустро шныряют туда-сюда, а посреди всего этого бардака выставлены магические кордоны, сквозь которые впускают лишь квалифицированную рабочую силу. То есть вас.

Игровой мир Hellgate, безусловно, создавался с целью возвести глобальную игровую площадку для мультиплеера. Этому игра обязана системой случайной генерации карт, например. И не спешите кривиться, программисты Flagship вложили в эту систему максимум усилий и массу времени, поэтому вы не увидите скучных плоских карт, составленных из стандартных блоков. Очевидцы, которым уже удалось опробовать игру на E3, подтверждают: уровни генерируются вполне пристойно. Вспомните, уже в Diablo, хоть и плоском, на «случайные» подземелья никто особенно не жаловался. Для игрока это означает, что сколько бы он ни возвращался к Hellgate, он никогда не будет знать точно, что произойдет дальше и какие item'ы разбросаны по мрачным закоулкам.

Далее, от Diablo игра унаследовала один из главных «наркотиков» — охоту за вещами. Из каждого монстра вываливается какой-нибудь предмет, и характеристики этого предмета могут варьироваться в широких рамках. Если учесть, что базовых типов оружия около 100, да и количество разновидностей брони немаленькое, и добавить к этому возможность модификации любого предмета... Тысячи и тысячи, вот число уникальным предметам в Hellgate: London.

Особое внимание также уделяется больному вопросу — внешности персонажа. Двух одинаковых охотников в Лондоне найти будет не так просто: взаимозаменяемые элементы одежки и «обвески» персонажа не будут иметь индивидуального окраса. Вместо этого компьютер «усредняет» их цвета и создает общий колер брони — а оттенков в гамме «красный-зеленый-синий», как вы понимаете, немало.

Собственно игровой процесс будет отличаться от челночного бега туда-сюда, как в Diablo. Ясно, что в подобной игре разнообразию квестов просто неоткуда взяться, важен сам процесс hack'n'slash; но обещание продвижения вперед, то есть от пристанища к пристанищу, от одного заколдованного блокпоста людей к другому, определенно радует. В этих защищенных зонах можно и продавать, и покупать, и лечиться, и подряжаться на новые квесты, и узнавать игровые новости. Что касается новостей, разработчики обещают давно знакомую поклонникам Metal Gear Solid 3 систему отслеживания реального времени; заявленные сроки в игре актуальны, и если рост цен на гранаты обещают через два дня, у вас еще есть среда и четверг для того, чтобы затовариться впрок.

В самом начале мы говорили о том, что от FPS здесь только эффект присутствия. Сам Билл Роупер говорит: «вспомните уровень Maggot's Lair в Diablo — и представьте, что вы увидели бы его от первого лица». Проблему «снайперов» во Flagship решили просто: оружие здесь либо наводится само, либо стреляет очень широкой «струей», либо действует на большие участки сразу. Боеприпасы никогда не кончаются. Больше того, кроме степени умения пользоваться тем или иным типом оружия и зарядов (их пять: «ударные», «огонь», «эктоплазма», «токсичные» и «электрические»), для обращения со сложными устройствами расходуется т.н. «концентрация», приходящая исключительно с опытом. То есть, новичок в танке и с атомной бомбой в кармане — это не про Hellgate. Очень важна идея взаимодействия средств смертоубийства. Это может быть старое доброе сочетание электрогарпуна в одной руке и острого меча в другой; а может — целый отряд приключенцев, одни из которых обеспечивают заграждение или нейтрализуют врагов, а другие — изничтожают их под корень. Честно говоря, совершенно непонятно, как разработчики собираются балансировать всю эту чертову прорву бытовых приборов, но давайте пока доверять авторам Diablo 2.

Как вы уже поняли, ролевая система в Hellgate серьезна, как сердечный приступ. Однако... Flagship пока не признается, каким образом будут раздаваться скиллы; полностью закончен только один класс — Тамплиеры, как бы он ни был сногсшибателен; да и вопрос баланса все-таки тревожит. Насчет количества игроков в одной локации разработчики заявили, что оно будет ограничено — какие-то карты скучно проходить вдесятером; на некоторые же в одиночку соваться не стоит. С другой стороны, вместо ограничения, возможно, будет динамическая подстройка параметров уровня под вошедшую партию. Немало идей также вложено в решение щекотливого вопроса PK, убийства игроков. Игра в основном построена на совместной работе людей, но и дуэли тоже вполне возможны. Нам обещают даже возможность «призрачного» присутствия зрителей при схватках Охотников, а также записи боев в replay-файлы. Заманчиво.

Теперь традиционно надо было бы оценить техническую сторону игры, но, кажется, такая стройная, оригинальная, досконально проработанная система смогла бы пробиться к кошельку покупателя даже в спрайтовой графике. Впрочем, выглядит Hellgate: London очень и очень пристойно. После знакомства с необычной концепцией игры на свои места встают и вычурный дизайн оружия, и пестрое, как мясной прилавок в магазине, разнообразие монстров, и цветастые эффекты (по цвету разряда, между прочим, можно определить, какой «коктейль» энергий использует игрок). Да и эксклюзивный движок понадобился Flagship Studios совсем не от больших амбиций или недостатка денег, а для того, чтобы реализовать сложнейшую систему генерации уровней, расчета карт освещения для этих уровней и быстрой при этом загрузки. Визуальная и программная часть, судя по стабильной и плавной работе выставочного build'а игрушки, сделана на совесть.

Окончательно влюбляешься в проект Hellgate после того, как видишь ураганное FMV-видео про двоих Тамплиеров и внезапно понимаешь, что двоеточие в середине названия — это обещание новых изуродованных городов-героев, под завязку набитых демонами и сокровищами. Кто знает, где пройдет в 2012 году Олимпиада? Кто знает, где откроется следующий портал в Ад? Помните о том, что Московский метрополитен — красивейший метрополитен в мире...

TUSHAN



Небо в Лондоне обычно зеленое. Иногда - багрово-красное

NEVEREND

- Восхитительный эпический сюжет
- Оригинальная боевая система
- Трехмерные сражения и карта странствий
- Пререндеренные бэкграунды с реалистичной и детализированной графикой
- Возможность создания собственных заклинаний с помощью магических рун
- Объемный звук с использованием технологии EAX 3.0





Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 700 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 32 Мб; DirectX® 9;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 900 МГц; 256 Мб RAM;
Видео 64 Мб; DirectX® 9 и выше.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru





Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

GUN, FUN & 2 MOUSE BUTTONS


Модели носят некоторые признаки вырождения на лице

GUN *Что нужно прежде всего, чтобы привлечь внимание человека? Новизна. Нужно выкинуть что-то такое, чего не делали никогда (с поправкой на реактивные темпы КИ, «никогда» — это хотя бы последние несколько лет), а еще подать это под соусом, хотя бы отдаленно напоминающим новый. Что необходимо, чтобы внимание клиента удержать? Удовольствие, максимально незамутненный и льстящий самолюбию клиента fun*

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Neversoft Entertainment,* ***Издатель:*** *Activision,* ***Жанр:*** *Action,* ***Дата выхода:*** *8 ноября 2005 года.*

В каждом анонсе мы изо всех сил пытаемся буквально «залезть в голову» разработчикам игр, выловить крупицы скрытого знания из мутной воды пресс-релизов, разгадать халтуру программистов в прилизанных полигонах официальных скриншотов. Пытаемся понять, в конце концов, — стоит ли терять драгоценные часы своей единственной и неповторимой жизни на густо покрытый PR-глазурью кусок кода и текстур, или — все же стоит наградить нераскрытый бокс с игрой жирной сиреневой печатью «ФТОПКУ» и отправить его в перманентный отпуск в адские дисководы. И дело это непростое, ибо искусство — а игры все ближе к этому гордому званию — линейкой измерить можно, но не всегда.

Сегодняшнюю претендентку на ваши кровные денежки и любящие сердца зовут просто и звучно: «Gun». И «волыну» эту изготовил не кто иной, как разработчик Neversoft Entertainment. Зарубежные товарищи работают вместе не много ни мало - 10 лет, и за эти годы прославились больше всего изящным и сверхпопулярным симулятором понятно какого скейтбордера под названием Tony Hawk's Pro Skater (начиная с 3-й серии) и Tony Hawk's Underground. Вероятно, парням несладко было намазывать все то же масло на те же булочки, и в последних сериях экстрим-эпопеи они изо всех сил старались внести в катание на скейте некий смысл, сюжетную интригу и последовательное развитие событий. О том, помогло ли это Underground, можно спорить, но на этот раз парни решили сыграть на своем поле.

Дабы не мелочиться и, наконец, реализовать свою мечту об осмысленном игровом процессе, разработчики выделили из организма компании специальное подразделение для работы над новым проектом и пригласили в качестве сценариста Рендалла Джексона, на чьем счету «Бульвар Сансет», «Маска Зорро» и «Doors». Вместе с голливудским зубром Neversoft без лишней шумихи уже почти довели до релиза игру, которая, цитирую, «позволит вам испытать всю жестокость, алчность и похоть, которыми был Запад». Ежу понятно, что сюжетец у них получился с рейтингом «твердая М», то есть — «дети до 17 — даже с очень хорошо обдуманного разрешения родителей — в пролете».

Об этом самом сюжете известно следующее. Ваш (анти)герой Колтон Уайт, больше всего похожий на сильно пьющего индейца в должности наемного убийцы, с детства живет в горах и обучен Дядюшкой Недом, его отцом, охоте, следопытству и верховой езде. Тут, заметьте, уже начинается игра, шутер от третьего лица — а сама охота на зверушек представляет собой tutorial по передвижению и стрельбе. Роль рояля в кустах отведена злобному и, кроме шуток, впечатляющему медведю. И вот Колтон с отцом везут свежубитую добычу по реке на маленьком паровом судне, как вдруг на них нападает целая орда неясных личностей, на которых самое время опробовать «фишку» Колтона — вид от первого лица с замедлением времени и автоприцеливанием. Результат удивительно напоминает шикарные сонаты для шестизарядника в исполнении Клинта Иствуда, когда несколько врагов падают, не успев даже достать свои револьверы. Тут же — миниигра, где с помощью бортовой пушки вы должны отбиться от наступающих. Все ваши усилия тщетны, паровые котлы готовы взорваться, и Нед, столкнув вас в воду, кричит вслед, что он, представьте, вовсе не ваш отец. Взрыв. Занавес. После этого вам предстоит познакомиться с умной и опасной хозяйкой борделя, которая станет вашей спутницей; безумным железнодорожным магнатом, священником-убийцей, шерифом-самодуром, и другими обаятельными личностями. Задача-минимум — понять, кто такой Колтон и кто его родители. Задача-максимум — неизвестна. Ну в общем вы поняли основную идею: «Кровь и увечья, крайние формы насилия, сексуальные мотивы, непристойные выражения, употребление алкоголя» (цитата из графы «предупреждения о содержимом продукта»).

Теперь самое неожиданное: игра предполагает свободное перемещение по городу и его окрестностям. В этом она сродни GTA: San Andreas, вы можете выполнять побочные задания, зарабатывать деньги на новые «пушки» и собственное развитие, самостоятельно исследовать игровой мир и знакомиться с NPC. Каждая миссия в городе запускает целую ветвь последующих, а получить «заказ» на какого-нибудь головореза можно, просто поглядев на плакат «Wanted». Для реализации подобной свободы разработан спецдвижок, который «бесшовно» подгружает ландшафт по мере надобности. К примеру, в миссии «Сопровождение Повозки», где необходимо защитить проститутку Ленни от конных бандитов, мимо на самом деле проносится многокилометровый путь из Dodge City в город с милым названием Empire. Подобное сочетание свободы действий и тщательно прописанного сюжета с множеством роликов на движке и диалогов действительно больше всего похоже на мир GTA. Однако у Gun есть то, чего у нее не было — любовь к знатным перестрелкам.


А вот это уже расклад. Один к трем, спиной - эх! Пальцы чешутся

Собственно экшн игры Gun, как и его сюжет, весь сколоченный из увлекательных тайн и роковых совпадений, довольно условны. В одном-единственном первом уровне на корабле вы отправите к праотцам, наверное, не меньше двух укомплектованных пехотных рот противника, а уж заказов на убийства, интриг, предательств и дуэлей в отдельно взятом городке будет столько, сколько их не было за всю реальную историю Дикого Запада. Но главное ведь — чтобы было интересно, правда? И страшноватая убедительность сюжета, где Запад наводнен выжившими в Гражданской войне, разуверившимися чудовищами без страха и совести, может сполна искупить все драматургические натяжки.

Надо сказать, что в части графики игра относится к тем обаятельным проектам, которые выглядят донельзя коряво, но при этом заставляют твердо верить в происходящее. Естественная анимация персонажей, с любовью отрисованные лошади, очень — ОЧЕНЬ — суровые реалии происходящего на экране приправлены самой настоящей, шикарной актерской озвучкой, которая здорово добавляет эмоциональности простоватой мимике моделей. На кривоватых, но со вкусом отрисованных просторах Дикого Запада вам дозволено все. Игра непринужденно предлагает вам то покататься на «рельсовой аркаде», то перекинуться в карточную мини-игру, то поработать снайпером или артиллеристом, а уж скакать на лошади, одновременно стреляя во все стороны, придется постоянно.

Обаяние и душа — вещи неуловимые, их можно только прочувствовать самому. Согласитесь, если настоящие Плохие Парни будут застревать в стенах и бесцельно бродить по пустынным уровням, а потом, зевая от скуки, щелкать бесконечных и безликих «монстров»-бандитов в однообразных аркадных вставках, все волшебство улетучится, даже не оглянувшись на знаменитую фамилию в титрах. Как говорит в интервью сайту Gamespot сам президент Neversoft Джоэл Джуэт, «в среднем, любой шестилетний пацан может понять, отстой твоя игра или нет, за 30 секунд». Поэтому похвалы Gun стоит отложить до финального релиза игры. Странноватую, если не сказать больше, графику, очевидную аркадность некоторых моментов и «вольноживущий» игровой мир еще надо как-то оправдать, и кредит доверия игра взяла недюжинный.

Вернемся к началу. Там упоминался рецепт успеха — новизна и удовольствие. Так вот, в качестве новинки у нас выступает легенда о Диком Западе. Та еще новинка, по правде сказать, но в игровом мире — и то хлеб. Но игру по вестерну сделать можно, однако а) не так уж легко передать на экране атмосферу, характеры и ощущение бескрайних прерий, из которых состоит этот полупридуманный мир ковбоев; и б) не очень понятно, что там, собственно, делать игроку.

Это выводит нас прямиком на удовольствие. А fun здесь заключается в неостановимом экшне с удобным управлением, бесперебойном поступлении на вашу мушку свежих злодеев, разнообразных мини-играх и «побочных квестах», которые, соответственно, приносят деньги и опыт. Чтобы результат не выглядел окончательной пародией, и приглашен опытный виртуоз кино-пера. Судя по всему, разработчикам и вправду удалось втиснуть в одну игрушку ВСЕ возможные атрибуты вестерна. Можно въехать в город в одиночку и порешить каждого небритого сукиного сына, что косо посмотрел на любимую женщину? Да. Можно устроить смачную разборку в салуне, борделе или похоронной конторе? Пожалуйста! Можно пить виски, спасать барышень из лап злодеев, брать на абордаж дилижансы и оборонять их же, спасать от повешения выстрелом по веревке, устраивать уличные дуэли, и так далее, и так далее. А сюжет... На примере серии Metal Gear Solid мир не раз убеждался в том, что даже на самом смехотворном сюжете можно выстроить такие страсти, что обзавидуется старина Шекспир, и сделать это грациозно и со вкусом. Получится ли это у наших друзей-скейтбордеров из Калифорнии? Будем надеяться.

...Да, чуть не забыл: кроме всех перечисленных безобразий, можно (и нужно) подружиться с индейцами. Потом найти ржавый, тупой нож для скальпирования. И — угадайте, что ждет ваших злейших врагов...

TUSHAN

РУССКОЕ БЕЗДОРОЖЬЕ

ГРЯЗНАЯ ИГРА

- Симпатичная трехмерная графика с детальными моделями внедорожников
- Непредсказуемые и агрессивные соперники
- Режимы "карьеры" и "быстрой гонки"
- Живая и темпераментная езда на 12-ти джипах
- 15 живописных трасс, проложенных вокруг 5-ти населенных пунктов

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 8.1;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 32 Мб; DirectX® 9.0.



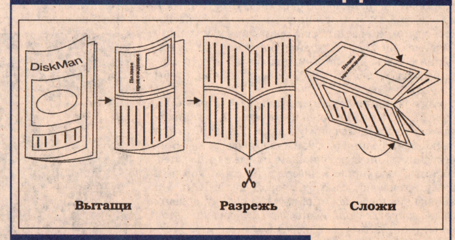

STRIKE FIGHTERS
GOLD
ОФИЦИАЛЬНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
Три новых кампании в небе над Ближним Востоком
Трехмерный виртуальный кокпит с работающими приборами
10 типов противников
Генератор случайных миссий
Динамические световые эффекты
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM;
Видео 16 Мб; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 32 Мб; DirectX® 9.0.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2004 GMX Media. All Rights Reserved.
WWW.MEDIA2000.RU
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО
gmx media
THIRD WIRE PRODUCTIONS

RHEM 2

Полное прохождение. Часть 1

Разработчик:
Knut Mueller.
Издатель:
Got Game Entertainment.
Жанр игры:
Adventure.
Дата выхода:
12 августа 2005.
Требования:
P3-500, 128MB RAM, 4MB Video.
Рекомендовано:
P3-600, 128MB RAM, 4MB Video.

СОБЕРИ ВСЕ ПРОХОЖДЕНИЯ



В следующем номере:

RHEM 2. Часть2

В рубрике вышли:

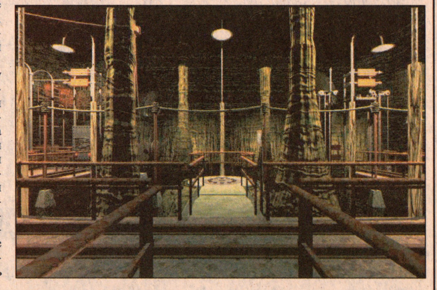
The Sims 2. Создание персонажа
American McGee's Alice
Apocalyptica
Half-Life 2
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Developer's Cut)
DOOM III
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
The Sims 2 – Часть 2. Потребности и интересы
Painkiller
Prince of Persia: The Sands of Time – Части 1-2
The Moment of Silence
Syberia II
Call of Duty
Counter-Strike: Condition Zero. Ч. 1 и 2
Fallout 2. Ч. 1 и 2
DRIV3R
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Cold Case Files
The Sims 2 – Умения и Стремления. Ч. 3 и 4
Aurora Watching
Sudeki
Area-51
Second Sight Ч. 1 и 2
Tribes: Vengeance
Dungeon Lords. Ч. 1 и 2.
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords – Ч. 1 и 2
BloodRayne 2
MetalHeart: Replicants Rampage
Grand Theft Auto: San Andreas. Ч. 1 и 2
The Sims 2. Ч. 7 и 8
RHEM 2 Ч. 1 и 2



Как и предшественник, RHEM 2 является одним большим паззлом. Подсказки попадаются в разных местах, поэтому записывайте и запоминайте любые схемы, рисунки, расположение проводов или переключателей. Ориентироваться в подземном царстве немыслимых механизмов непросто, поэтому будем отталкиваться от «компаса», приняв белый его луч за север. К сожалению, никаких более заметных глазу меток разработчик на своем чудо-приборе не оставил, видимо полагаясь на сообразительность игроков.

Итак, после встречи с Зетаисом, который выдаст первую часть звезды, и небольшой прогулки на поезде, мы прибываем в RHEM. По прибытии повернитесь направо, заберите карточку, потом обернитесь кругом и вставьте ее в считывающее устройство справа, решетка откроется. Поднимайтесь по лестнице и идите в дверь справа. На стене будет экран с кнопкой – нажмите и прослушайте видеопослание Калеса, брата Зетаиса, по поводу вашей текущей миссии. Осмотритесь в этом блоке. Здесь вы обнаружите несколько механизмов, например, 9 кнопок и 3 трубки; настенный термометр с делениями от -5 до 25; три миниатюрных домика на стене под лампой; рисунок трех частей звезды; линейку с делениями с двух сторон; фотографии на настенной доске; странные часы без циферблата, но с пятью разноцветными квадратиками (если нажать кнопку рядом с часами, стрелка пойдет, а квадраты будут менять цвет); нормальные настольные часы со сломанной стрелкой и прочее. Осмотревшись, можете даже понажимать кнопки, только эффекта не будет, выходите обратно к лестнице.

Спуститесь к вагончику и идите направо, посмотрите на люк в полу с устройством кнопок, напоминающим, скажем, фантастические часы: в центре большая синяя кнопка, а по периметру 12 мелких голубых кнопок. Справа от него будет листок с цифрами в квадратиках (2, 5; 3, 9). Развернитесь и ступайте на север до перекрестка, потом налево. Возле запертой двери увидите второй листок и новые цифры (8, 12; 4, 10). Нажмите рычаг справа от двери, она откроется, зато дверь противоположного выхода закроется. Повернитесь налево, нажмите кнопку на стене рядом с картинкой, изображающей луну. Потом развернитесь кругом и нажмите еще одну кнопку, услышите какой-то щелчок. Выходите обратно в развилке. Вернитесь к люку с синими кнопками и от него идите на запад. Далее направо, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь.



Сразу поверните направо, в туннель, остановитесь у панели. Нажимайте кнопки, их всего 9, и записывайте появляющиеся внизу панели цифры. Верхний ряд: 2, 8, 4; средний 6, 1, 9; и нижний ряд 5, 3, 7. Возвращайтесь к пещере с поездом, оттуда на север, и на восток. Скоро упретесь в дверной проем, за которым будет вращающийся блок с проходом в центре и кнопка на стене. Нажмите круглую кнопку, появится квадратная – она и отвечает за вращение этой конструкции. Жмите ее, перед вами окажется лестница. Только она нам сейчас не нужна. Снова разверните, чтобы можно пройти насквозь. Продолжайте топать дальше, до конца туннеля, увидите еще листочек с цифрами (6, 11; 1, 7). Слева находится запертая дверь и замок, на котором нужно выставить пять цифр.

Вернитесь в туннель, пройдите один экран по направлению к вращающемуся проходу и сверните направо. Здесь есть пять панелек с трубками, за который зацепилась металлическая плашка в форме буквы «Е». Запомните расположение крохотных рычагов на панельках, которые, к сожалению, практически не видны. Обратно в туннель, вернитесь к вращающейся двери. Пройдите насквозь и нажмите круглую кнопку, чтобы квадратная поднялась наверх, на верхний уровень. Перейдите на другую сторону, теперь вращайте этот проход, пока не появится лестница, по ней наверх. На втором этаже нажмите кнопку на стене, рядом с ней загорится зеленая лампочка и послышится некий щелчок. Идите на запад (в окошко отсюда можно наблюдать пещеру с поездом), нажмите кнопку на стене. Прямо перед вами поднимется решетка, так что на нижнем уровне здесь можно будет пройти. Вернитесь к лестнице и, не опускаясь, нажмите квадратную кнопку на стене (она перемещается между вторым и первым этажами) несколько раз. Потом откройте люк в полу с восточной стороны и запишите цифры с бумажки 4) 10:00, 5) 2:00, 6) 5:00. Вернитесь к квадратной кнопке и снова вращайте пол, пока не появится лестница с северной стороны.

Спускайтесь по лестнице вниз, подойдите к запертому сундуку. На нем три циферблата, нажимайте кнопки на каждом, пока серые квадратики не станут в положение, по аналогии с часами – 10:30, 3:00 и 9:00. Откройте сундук и рассмотрите каждую цифру и букву (9 штук), их нужно переворачивать, чтобы увидеть отверстия на обратной стороне. Закройте сундук и идите направо. Осмотритесь, с одной стороны стены будет знакомый овальный механизм и кнопка – нажмите ее (зеленый огонек загорится). А с другой – слово «gwalinwessu», кнопка и четыре панели, на которых можно выставлять цифры. Это слово состоят из че-

ложение, спускайтесь вниз и установите аналогично на панели справа: желтый, розовый, светло-голубой, светло-голубой, красный, сиреневый, зеленый. Нажмите кнопку под цветными кнопками, откроется дверь слева. Входите, нажмите кнопку, чтобы подняться наверх. Изучите расположение сиреневых и желтых проводов. Повернитесь лицом на запад и нажмите переключатель, замкнув два контакта сиреневого провода.

Идите в комнату с картинами кораблей и установите там три панели с линиями таким образом. Для наглядности пронумеруем точки слева – сверху вниз 1, 2, 3; справа – сверху вниз 4, 5, 6. Итак, нужно соединить на первой панели 1 и 4, 2 и 3, 5 и 6. На второй панели соедините: 1 и 3, 2 и 6, 4 и 5. Наконец, на третьей панели: 1 и 4, 2 и 6, 3 и 5. Идите дальше до решетки и нажмите кнопку у экрана, на нем загорится рисунок и цифры (3, 6, 1, 4). Спуститесь по лестнице вниз, налево, поднимайтесь на лифте наверх. Теперь передвиньте переключатель налево, замкнув контакты желтого провода. Спускайтесь на лифте вниз, направо и жмите кнопку у экрана, на нем высветится рисунок и цифры (5, 2, 8, 7).

Садитесь в поезд, предварительно переключив зеленую стрелку в деревянном шкафчике на стене налево, и проезжайте вперед две станции. Пройдите коридор и идите к двойным дверям с желтыми стеклами сверху. Слева от них на стене панель с двумя зелеными кнопками и одной красной. При помощи красной она включается, а зелеными можно двигать рисунок с символами. Запоминайте расположение. Развернитесь, идите к окну, откройте его и посмотрите вниз, увидите зеленую иконку (осталось найти последнюю третью). Теперь входите в двойные двери с круглыми стеклами сверху. Здесь есть четыре двери, которые можно открыть ключом, он находится в инвентаре.

Откройте дверь ближайшей комнаты на западе, закройте ее за собой, чтобы замкнуть зеленый провод. Нажмите рычаг на стене слева, открывайте люк и спускайтесь вниз по лестнице. Изучите символы вдоль прохода, поднимайтесь наверх по лестнице. Здесь обратите внимание на рисунок с цветными цифрами, нажмите рычаг на стене (красный огонек сменится зеленым) и возвращайтесь в большую комнату с четырьмя дверями.

Открывайте вторую дверь на западе своим ключом, здесь есть три закрытые панели и кнопки разного цвета. Далее изучите содержимое двух комнат на востоке, в каждой из них – по две панели с четырьмя окошками: в трех верхних загораются только желтые кружки, а в самом нижнем меняются символы. Решение этого паззла вам подскажут светильники рядом с лестницей – смотрите, какие лампы горят, и на деревяшке какой формы они прикручены к стене. Итак, в одной из комнат на востоке установите: слева – горят левая лампа и верхняя, символ – полумесяц; справа – горят правая и левая лампы, символ – круг. Во второй комнате: слева – горят все три лампы, символ – треугольник; справа – горят верхняя и правая лампы, символ – квадрат. Выходите из двойных дверей и идите налево. Там будет дверь, к замку которой подходят четыре зеленых провода. Нажмите кнопку, она откроется.

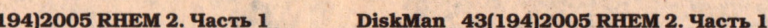
В новой каморке обнаружатся две панели и два рычага. Нажмите оба этих рычага и выходите к поезду. По дороге нажмите кнопку на стене, откроется ниша, заберите листок бумаги со схемой. Садитесь в поезд и езжайте назад одну станцию. Выходите, нажмите кнопку на стене, откроется ниша, заберите второй клочок бумаги со схемой. Чуть дальше будет зеленый ромб, здесь нужно нажимать кнопки в определенном порядке, его вам подскажут два рисунка в комнате с лодками. В общем, если поделить эту фигуру на четыре уровня, сверху будет первый, ниже второй и т.д., то нажимать нужно так: 1 – правая кнопка во втором ряду, 2 – левая в третьем, 3 – самая верхняя, 4 – средняя в третьем, 5 – средняя во втором, 6 – левая во втором, 7 – самая нижняя, 8 – правая в третьем. Нажмите кнопку рядом, дверь откроется.



Вы в большой пещере с круглыми бетонными конструкциями, башнями, у каждой из которых есть двери. Как вышли, идите дальше и откройте дверцу справа на стене, нажмите там рычаг. Теперь откройте панель на светлой колонне и изучите механизм. На нем можно вращать четыре башенки, это необходимо, чтобы построить дорогу до выхода на северо-западе. Для этого придется на этой же панели пять раз устанавливать разные комбинации башен. Сначала установите так: в левой верхней башне – две горизонтальные линии; левая нижняя – две вертикальные; правая верхняя – с левого верха линия идет направо вниз; правая нижняя – с правого верхнего края влево вниз. Пройдите по мосткам и выходите из этой пещеры к двери на северо-западе. Нужно пройти через башни и несколько раз пробежаться по лестницам.

IGROK

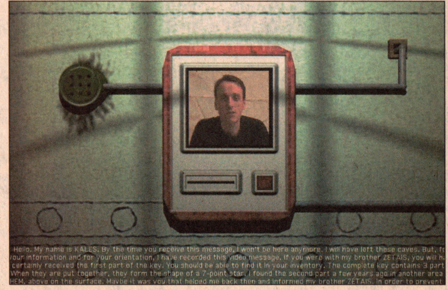
Окончание в следующем номере.



Вернитесь в поезд, едем на третью остановку. Справа вход в лавовую пещеру, а слева уже нет контрольных панелей, а вместо этого – доска с символами и еще одна панель (немного напоминает поле для игры в крестики-нолики, особенно, когда начнете ей пользоваться) с надписью Simulation. Опять в поезд и вернитесь к месту старта. Возвращайтесь к башне и выходите из нее через южный выход. Нажмите красную кнопку у синей двери, она откроется. Это за ней вы открывали задвижку. Идите до конца и спускайтесь вниз по синей лестнице (ее нельзя рассмотреть, нужно кликнуть вниз экрана), окажетесь на втором уровне. В голубой комнате. Так ее назовем, чтобы не путаться.

Осмотритесь, здесь четыре выхода: у восточного – панель с четырьмя кнопками, у северного – две панели (одна выставляет цифру, а другая включает 8 кнопок с разными рисунками). Наконец, у западного находится голубая дверь, запертая на задвижку. Откройте задвижку, нажмите кнопку и выходите к башне. Поднимитесь по ступенькам на четвертый уровень, выходите на север и открывайте голубую дверь. Спуститесь на деревянном лифте на третий уровень, снова идите в башню и опускайтесь еще ниже, на второй. Выходите на север и откройте синюю дверь, чтобы попасть в голубую комнату. Идите в выход на юге, поднимитесь по синей лестнице и посмотрите наверх. На дне лифта есть табличка с цифрами (верхний ряд – 5, 3; 1, 8; нижний – 7, 6; 4, 2). Это порядок нажатия кнопок на панели, которая находится у восточной двери в голубой комнате. Идите к ней и нажимайте: правая верхняя, правая нижняя, левая верхняя, правая нижняя, левая верхняя, левая нижняя, левая нижняя, правая верхняя. Потом нажмите красную кнопку, дверь откроется, поднимайтесь наверх по лестнице. Тут вы найдете запертую металлическую дверь и панель с вопросиками.

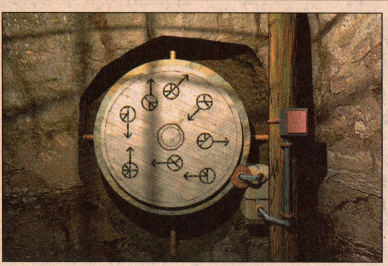
Возвращайтесь в башню и спускайтесь на первый уровень. Идите в южный выход и посмотрите на запертый люк. Обернитесь, нажмите кнопку справа от двери, пройдите в башню и откройте крышку справа. Переключите два контакта в правом нижнем углу, лампочка погаснет. Это значит, что отключено питание, и крышку люка теперь можно открыть. Откройте ее и спускайтесь вниз по лестнице. Обратите внимание на ломаную линию на стене и разноцветные цифры – красную 2, синюю 24 и зеленую 17. Слева будет поезд, на котором можно ехать вперед и назад, но нам пока не до него. Повернитесь направо идите до конца и поднимайтесь по лестнице наверх. Уткнетесь в обратную сторону панели с множеством металлических трубок. Два контакта идут снизу, а остальные 8 – от четырех разноцветных источников, по два от каждого. Здесь нужно определить, как соединить контакты, чтобы подать напряжение на каждый кабель.



Возвращайтесь в основание башни, где переключали контакт, чтобы открыть крышку, и установите контакты следующим образом: в верхнем ряду – налево, направо, направо; в нижнем – налево, налево, налево. Идите к люку и спуститесь вниз по лестнице. Садитесь в поезд и езжайте вперед. Справа увидите панель с 8-ю кнопками, нажимайте в таком порядке: 1 – в среднем ряду справа, 2 – в среднем ряду слева, 3 – верхний ряд середина, 4 – нижний ряд слева, 5 – верхний ряд слева, 6 – нижний ряд справа, 7 – нижний ряд середина, и 8 – верхний ряд справа. Потом повернитесь налево и нажмите кнопку, откроется ящик на стене. Переведите стрелку направо. Обернитесь кругом и посмотрите на цифры на стене. Поднимитесь по лестнице справа наверх и выгляньте в окошко, увидите цветной символ на темном фоне. Таких символов в RHEM 3 штуки, они понадобятся для решения одного паззла ближе к концу. Спускайтесь обратно и изучите 7 кнопок на стене, которые меняют цвет после каждого нажатия.

Повернитесь направо и нажмите кнопку у лестницы, от которой идет зеленый провод. Наверху откроется решетка. Если она не откроется, значит вы неправильно соединили контакты на нижнем уровне башни. Поднимайтесь по лестнице наверх и осмотритесь. Здесь есть головоломка (чуть дальше еще две таких же) с двумя кнопками, которые меняют рисунок линий, и множество картин различных кораблей. Спускайтесь обратно по лестнице, садитесь в поезд и вернитесь на одну станцию назад. Теперь измените контакты на щитке в основании башни таким образом: верхний ряд – налево, налево, как угодно; нижний – направо, налево, налево. Это даст напряжение на пурпурный провод, который идет в помещение с кораблями. Вернитесь к картинам и посмотрите на шестую по счету – у парохода загорятся разноцветные огни в носовой части. Запомните их распо-

DiskMan 43(194)2005 RHEM 2. Часть 1



тырех фрагментов, каждому из которых соответствует своя цифра. Фотографии с луной подсказали первые три. Выставляйте цифры таким образом: 4, 1, 6, 5. Потом давите кнопку и забирайте синюю деталь

Поверните направо и идите до конца туннеля, здесь находится кран и термометр, показывающий температуру лавы. Вернитесь к вращающейся двери (по дороге взгляните в окошко с прутьями в стене, по соседнему коридору пройдет какой-то человек), нажмите кнопку, чтобы лестница исчезла, но появился проход. Пройдите его и поднимитесь по лестнице в конце наверх (тут две лестницы, вторая спускается вниз, не спутайте). Посмотрите на формулу (z=...) и нажмите на другой стене две кнопки. Спускайтесь вниз, потом и по второй лестнице вниз, до конца коридора. Посмотрите на запертую дверь с рисунком и цветными точками (красная, зеленая и синяя).

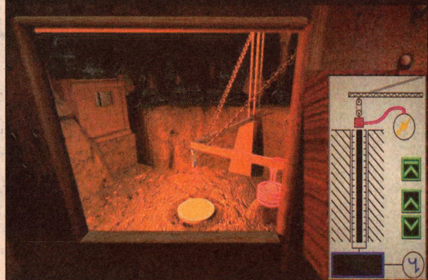
Возвращайтесь к вращающемуся дверному проходу, нажмите кнопку (нужно смотреть на юг), и по появившейся лестнице наверх. Опять давите квадратную кнопку на стене, чтобы можно было спуститься по лестнице с восточной стороны. Спуститесь, посмотрите на открывшийся шкафчик на стене, нажмите рычаг – он поднимется наверх. Идите дальше по туннелю и в третий поворот налево. Возле запертой двери установите на панели комбинацию 38296 (возможны варианты 33296, 38896, 32896), открывайте дверь. Внутри комнаты обратите внимание на контрольную панель с термометром и температурой в 412 градусов, и на кран рядом с лавой и термометр. Пока что кран отказывается функционировать.

Выходите в туннель и идите ко второй двери с аналогичным цифровым замком. Установите 71450 и входите внутрь. Посмотрите на новую формулу (x= ..) и на кран, при помощи которого можно пододвигать к отверстию над лавой два предмета. Вернитесь в туннель с сундуком. Для этого поднимитесь по лестнице наверх, нажмите кнопку, чтобы конструкция развернулась и появилась лестница в северной части. От сундука на восток и в комнату с краном и термометром. Опускайте термометр в лаву несколько раз, пока вверху не установится цифра 618 (результат перемножения 412 на 1.5), а внизу 106. Поднимите кран верхней кнопкой. На обратном пути посмотрите на прибор напротив слова «gwalimwessu», запомните положение стрелок.

Поднимитесь по лестнице наверх, еще раз нажмите квадратную кнопку, чтобы лестница встала с восточной стороны. В первой комнате нужно установить над лавой термометр (не такой, что вы только что опускали, побольше), а во второй опустить его до уровня 371 (то есть 106x3.5). Нажмите на контрольной панели с цифрами 412 кнопку под «молнией», появится треск. Приборная шкала возле двери должна показывать 100%.

Возвращайтесь к вращающейся двери, но не поднимайтесь наверх по лестнице, а нажмите кнопку, чтобы можно было пройти насквозь. Поднимитесь по лестнице в конце и нажмите кнопку на стене. Здесь есть каменная лестница, ведущая в ту часть комплекса, где мы еще не были, можете изучить. Спускайтесь по плоской лестнице у стены вниз, развернитесь и посмотрите на знакомую картинку с цветными квадратиками (зеленый и красный). Когда-нибудь мы узнаем их полную комбинацию. Налево, поднимите рычаг. Опять поднимитесь по лестнице, нажмите кнопку, спуститесь обратно и через вращающуюся дверь. Топайте до пещеры с поездом, и в комнату, где слушали видеообращение от Калеса. Посмотрите на три домика, у каждого горит по одному из четырех окон. Идите в комнату справа и установите на панели 10, 2, 11. После чего подойдите к ключу, нажмите кнопку и заберите ключ, в этом сейфе есть еще одна лунная фотография. Ступайте в комнату, где выставляли цифры (в окошке промелькнет удивленное человеческое лицо) и откройте ключом деревянный ящик на стене рядом с чертежными линейками. В ящике находится еще одна формула и цветовой код. Наведайтесь в комнату слева от ключа, здесь открылся ящик – запоминайте цифры 1) 8:00, 2) 7:00, 3) 1:00. Повернитесь налево, нажмите кнопку и запоминайте расположение цветных квадратов.

Подойдите к панели с девятью кнопками в комнате с термометром и установите там нужную комбинацию, ориентируясь на код в деревянном ящике и стрелке с цветными квадратами. То есть так (первая цифра – определяет порядок нажатия, вторая показывает, какую именно кнопку следует нажимать): 1-6, 2-5, 3-9, 4-4, 5-2, 6-7, 7-1, 8-8, 9-3. Послышится звук открываемой панели. Идите в комнату с циферблатом и цветными квадратами, открылся шкафчик слева. Заберите из него вторую синюю деталь и посмотрите на карту.



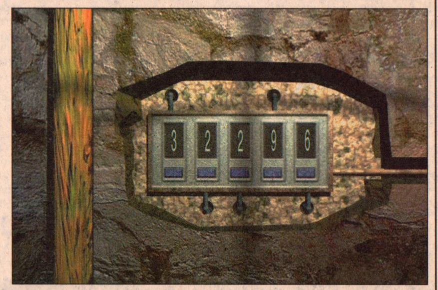
Выходите к пещере с поездом, у развилки налево и в комнату рядом с листочком с цифрами (8, 12, 4, 19). Установите две синие части в панель на стене (напоминает зайчика Плейбоя), дверь откроется. За ней только лестница – спускайтесь вниз. Идите до конца коридора и смотрите на рисунок на двери с цветными точками. Обязательно поднимите крючок на этой двери! Вернитесь обратно, выходите из комнаты и возле листика с цифрами закройте за собой дверь (помните, что она связана с

другой дверью – если одна открыта, то другая закрыта и наоборот).

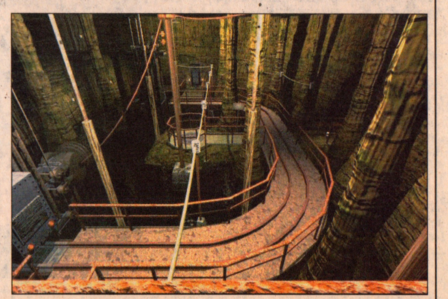
Идите к люку с 12-ю кнопками в пещере с поездом. Вы получили все подсказки, они были на бумажках с указанием времени. Нажимайте кнопки (представьте часовой циферблат): 8, 7, 1, 10, 2, 5. А потом и большую синюю кнопку в центре. Люк откроется, спускайтесь вниз по лестнице и дойдите до двери. Нажмите кнопку, откроется дверь – идите внутрь, развернитесь и закройте ее за собой. Тогда откроется панель слева. Сдвиньте там переключатель вправо, затем повернитесь направо и откройте шкафчик на стене. Там находится панель с кнопками, изображение которой вы неоднократно уже видели на запертых дверях. Нажимайте кнопки-квадраты, пока они не станут нужного цвета. Должно получиться так: в самом верху – синяя и зеленая кнопки, посередине – три зеленых, слева – красная кнопка, чуть ниже ее – синяя и в самом низу – опять красная. Повернитесь направо и нажмите кнопку, дверь справа отъедет в сторону. Если этого не произойдет – либо вы неправильно выставили цвета, либо не сняли с той двери предварительно крючок с обратной стороны.

Теперь вернитесь к вращающейся двери, нажмите квадратную кнопку несколько раз, чтобы появилась лестница, а затем круглую, дабы переместить квадратную на второй этаж. Снова разверните конструкцию, пройдите насквозь, нажмите кнопку и поднимайтесь по лестнице. Здесь давите кнопку, спускайтесь по лестнице у северной стороны, окажетесь рядом с сундуком. Развернитесь, нажмите кнопку, чтобы на месте лестницы появился проход, и спускайтесь вниз по лестнице в самом конце.

Идите по туннелю, пока не упретесь в лестницу, которая выведет в комнатку, где вставляли в замок две синих пластины. Поверните налево, нажмите кнопку на стене, откройте шкафчик и посмотрите на цифры, написанные в обратную сторону (если их не видно, значит, не закрыли шкафчик в гидроэлектростанции. Потом встаньте лицом к запертой двери и кодовому замку. Установите – 4, 8, 4 – дверь откроется. Нажмите кнопку у экрана (предварительно нужно еще повернуть переключатель справа), чтобы прослушать второе видеопослание Калеса. Повернитесь налево, нажмите кнопку и заберите из ящика вторую часть звезды. Осталось найти третью.

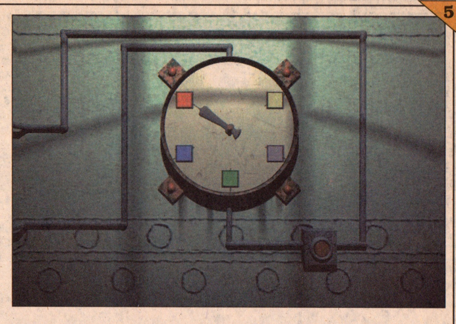


Снова возвращаемся к вращающемуся проходу, пройдите его, развернитесь, нажмите кнопку, чтобы появилась лестница, и карабкайтесь по ней наверх. Здесь давите кнопку один раз и спускайтесь по лестнице у восточной стороны. Сразу же обернитесь, нажмите кнопку и пройдите по появившемуся туннелю. Топайте к гидроэлектростанции и нажмите рычаг в открывшемся ящике рядом с панелью из 9-ти кнопок. Снова идите к вращающемуся проходу, пройдите его, развернитe, по лестнице наверх, снова крутите (3 раза) и по лестнице у северной стороны вниз. Опять крутите, пройдите насквозь и далее, пока не попадете в комнату, где вставляли в замок две синие пластины. Посмотрите в соседней комнате на прибор, стрелки которого показывают 270 градусов (или три четверти от целого круга, если бы еще автор додумался нарисовать деления и цифры – было бы вообще замечательно). Опять вернитесь к вращающемуся проходу, наверх и спускайтесь с восточной стороны. Развернитесь, вращайте, идите к входу в здание и чуть дальше, потом по лестнице справа наверх. Повернитесь направо и идите по каменным ступенькам, продолжайте идти на запад. В комнате нажмите рычаг на стене слева, посмотрите на рисунки, объясняющие принцип работы лифтов. Теперь нужно вернуться и посмотреть на изменение положения стрелок в комнате

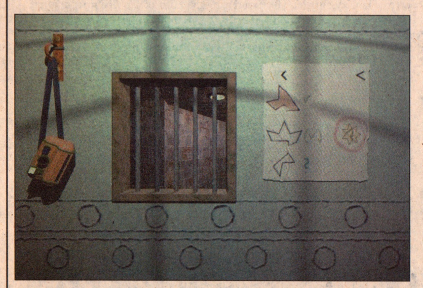


рядом с замком с синими пластинами. Дорогу можно сократить, если пойти в дверь в пещере с поездом. Прибор на этот раз показывает 225 градусов.

Возвращайтесь к вращающемуся проходу, и, не доходя его, налево и наверх по лестнице. Вниз по каменным ступенькам и направо, увидите знак «перечеркнутый человечек в красном круге». В этой части комплекса есть три лифта, сейчас вы смотрите на север, слева будет «А», посередине «В» и справа «С». Необходимо попасть на второй уровень рядом с лифтом С. Для этого вызывайте лифт «В», опускайтесь вниз. Выходите из лифта и посмотрите на панель справа. Тут нужно выставить четыре значения, которые вы наблюдали на приборах: вверху 225, слева 45, внизу 270 и справа 135. Нажмите кнопку в центре, услышите звук звонка. Это открылась дверь на нижнем уровне у лифта «С».



Подойдите к тому лифту, в котором только что опустились («В»), нажмите кнопку, чтобы отправить его наверх. При этом в лифт садиться не нужно. Теперь опустите лифт «С», заходите внутрь и поднимайтесь в нем на второй уровень. Идите в лифт напротив, опускайтесь (если дверь заперта – вы забыли отправить лифт «В» с нижнего уровня наверх), выходите и полюбуйтесь на запертую дверь справа. Продолжайте идти дальше, садитесь в лифт «А» и поднимайтесь на нем наверх. Садитесь в лифт «В» рядом со знаком с перечеркнутым человечком, вниз, окажетесь рядом с панелью, где выставляли цифры. Вызывайте лифт «С», но не садитесь в него, а вернитесь в «В», поднимайтесь наверх. Выходите из области с лифтами в сторону главной пещеры, там поверните на запад и входите во вторую часть лифта «А», пройдя мимо рисунков, объясняющих принцип работы лифтов. Опускайтесь в лифте «А» вниз, выходите (здесь можно выйти в 2 двери, нам нужна справа от кнопок), и идите к двери с красной кнопкой. Нажмите ее, теперь вы можете попасть во вторую часть лифта «С» на нижнем уровне. Садитесь в лифт «С», поднимайтесь наверх и выходите. Лифтовый паззл завершен, впрочем, мы не раз сюда еще вернемся.



Посмотрите на дверь с красной кнопкой, рядом прилеплена бумажка (a=5), которая пригодится для решения формул. Откройте панель слева – это то место, куда нужно вставлять три части звезды. Две у вас уже есть, можете вставить прямо сейчас. Открывайте дверь, нажав на красную кнопку, и спускайтесь по двум лестницам вниз. Пора заняться математическими расчетами. Вспомните виденные бумажки (a=5, b=4) и попадавшиеся по дороге формулы. В результате вычислений получается, что z=2; x=9; y=7. Введите эти цифры (972). Повернитесь направо, нажмите кнопку и заберите третью часть звезды. Вернитесь наверх, вставьте ее в панель (и другие две части, если еще этого не сделали), снова спуститесь вниз. Нажмите кнопку рядом с золотой дверью и четырьмя золотыми трубками. Панель откроется, пропуская вас в новую часть комплекса.

Перед вами находится башня, вы на втором уровне, заходите в нее и по спиральной лестнице поднимайтесь на самый верх. На четвертый уровень. Выходите в южный проход и нажмите красную кнопку рядом с синей дверью. Она упадет, а перед собой увидите вращающуюся дверь (какая уже попадалась раньше), которая загораживает проход. Надо будет ее развернуть. Теперь идите в северный выход из башни, нажмите красную кнопку рядом с синей дверью. Пройдите дальше, слева увидите колесо, напоминающее рулеточное, с кнопкой в центре. Если ее нажать, то сверху будут падать шарики, причем по разным траекториям, а внизу будут загораться лампочки разного цвета. Запоминайте и записывайте, в будущем пригодится.

Развернитесь кругом и садитесь в лифт, опускайтесь на один уровень вниз. Подойдите к синей двери, и откройте красную задвижку. Теперь ее можно будет открыть с другой стороны. Вернитесь в лифт, поднимитесь наверх и по коридору направо. За деревянной дверью будет металлическая, а слева и справа от нее – два рычага, каждый из которых имеет три положения. Нажмите кнопку, зеленая металлическая дверь откроется, за ней есть еще четыре аналогичных рычага и устройство с кнопкой в конце. Вернитесь к лифту и опуститесь на третий уровень. Выходите на север, нажмите кнопку у синей двери. Пройдите один экран и посмотрите направо, отодвиньте решетку вентиляции и заберите ключ. Повернитесь налево и пройдите через поезд; он катается по кругу, поэтому всегда можно вернуться в то место, где началась поездка. Нажмите кнопку и выходите осмотреться на первой остановке. Здесь есть три пронумерованные панели, под каждой из которых табло для трех вводных. В первом окне можно выставить символ, а только во втором и третьем – цифры. Садитесь в поезд и катите ко второй остановке. Дверь справа ведет в лавовую пещеру, а слева находятся четыре панели, на одной из которых отсутствует изображение символа.

Надрать зад монстрам

Когда в жанре наблюдается небольшой застой, обязательно на горизонте появляется проект, который дает ему хорошую взбучку. В 2001-м году для шутеров от первого лица таким откровением стал Serious Sam от студии Croteam. Расторопные хорватские разработчики всему миру показали, что убивать толпы монстров можно не только с мрачным выражением на лице, но и с улыбкой, а этих самых толп нарисовали столько (причем, появлялись они табунами на экране единовременно), что с лихвой хватило бы на десяток прочих стрелялок



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Croteam,* ***Издатель:*** *Croteam,* ***Жанр игры:*** *FPS,* ***Дата выхода:*** *13 октября 2005.*

А если присовокупить огромные открытые пространства, передовую для своего времени графику, оригинальное оружие, а также полный набор классических жанровых «фишек», становится очевидным, почему игра стала культовой. Спустя год, авторы порадовали фанатов вторым пришествием весельчака Сэма, который получил в свое распоряжение новые пушки, дабы бродить по свежеоттекстуренным локациям и отстреливать партии доселе не виданных монстров, и потом на время затихли, предоставив любителям заниматься изготовлением разного рода модов.

С полноценной второй частью они всплыли лишь теперь, зато развернулись действительно не по-детски. Количество уровней в одиночной игре возросло до безумных 42-х штук, причем проходить их можно как в одиночку, так и в кооперативном режиме в веселой компании с товарищами по сети или Интернету (до 16 человек). Разбросаны они по семи мирам, в которых, как обычно, кого-то надо спасти, а кого-то и наоборот, перестрелять (по 100-300 трупов за миссию – обычное дело), чтобы в итоге добраться до своего заклятого врага – Ментала. Возможно, кому-то уже больший уклон в мультяшно-пародийное, детское кривляние покажется перебором, но все же в чувстве юмора создателям не откажешь. Широко улыбнуться доведется не раз и не два, но обо всем по порядку.

– Кто-нибудь верит, что этот тип может спасти вселенную?!

В этот раз простого рубахупарня Сэма Стоуна по кличке «Serious», что по-прежнему красуется в белой маечке со своим логотипом, синих джинсах и неизменных красных с белым носком кедах, вызвали к себе три карлика-волшебника. Афро-инопланетянка Роланда и два ее братца с ушами-трубочками а-ля Шрек – Джебедиа и Раджив. Наивные колдуны полагают, что Сэм и есть избранный, способный спасти Вселенную... Представившись Верховным Советом Сириана, троица предложила Сэму посильную помощь в борьбе с Менталом – рассказали о медальоне небывалой силы, выкованном слепым Громлином, который может сделать главного врага всей галактики уязвимым. Вся беда только в том, что медальон этот расколот на пять частей, разбросанных по разным планетам, которые сначала треба собрать воедино. Одна часть отправилась в джунгли к племени синих лилипутов (странно, но все помощники Сэма в этой игре – безобидные карлики, выпрыгнувший из какой-нибудь кукольной детской аркадки) Симбас с планеты М'дигбо. Другая попала в руки к «китайцам», облюбовавшим планетку Чи Фанг. Еще одна часть медальона приземлилась к лесному народцу Зикси, живущему в домах высоко на вершинах деревьев планеты Магнор. Предпоследнюю заграбастали скелеты Клиир с планеты Клиир (помните, бесконечные стада скакунов-скелетов с их раздражающим копытным «цок-цок-цок» из первой игры?), и, наконец, заключительная оказалась у эльфов Элвианс с Эллинира, королем у которых числится натуральный такой Элвис. Разумеется, все в том же кукольном исполнении.





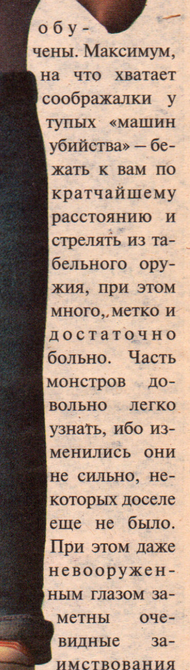
– У вас пять секунд, чтобы объяснить, что я тут делаю. Две уже прошли.

Чтобы раздобыть очередной кусочек артефакта, как водится, необходимо сразиться с крупным боссом (хотя ничего подобного финальному демону Ух Зану Третьему из оригинала тут и близко нет), над которыми ехидные авторы не устают потешаться, как, впрочем, и над массой прочих штампов жанра. Несерьезности в игре прибавилось на порядок. То Сэм закажет финального босса планеты по телефону, то попытается выманить его из дома, угрожая расстрелять его любимый леденец, то просто позвонит ему в дверной звонок... И всех, как вы догадываетесь, ожидает незавидная и печальная участь. Вслед за гориллой Квонго в мир, откуда обычно не возвращаются, отправятся обжора принц Чан, пчелка Зум Зум, демон Клерофски, мега-робот Ньюго, и даже дракончик Сесил, с которым Сэм будет сражаться за право... отказаться от дурнушки-принцессы (дракоша так ее невзлюбил, что грозился покончить самоубийством, спрыгнув с утеса). В конце концов, пробив дырку в планетарном щите, Сэм десантируется на планету Сириус, где, распылив бесчисленные отряды армии Ментала и сыграв в дурацкую телеигру, в которую попал по собственной же дурости, предстает перед своим главным врагом... Увы, но концовка получилась крайне смазанной и невнятной, что, опять же, дает повод разработчикам многократно над этим посмеяться в финальных титрах. Понятное дело, будет продолжение и тогда уже, наверное, нам раскроют все карты. Или опять схульничают. С них, знаете ли, станется.

– Можем сделать это по-плохому, а можем – по-моему. Что суть одно и то же.

Тот самый геймплей, за что мы так все и любим «Сэма», никак не изменился. Девиз «убей все что шевелится, а потом переходи на новую локацию» (не считая банальных задачек на поиски ключей, монеток или важной кнопки; можно, конечно, и секреты поискать, чтобы, например, наткнуться на крокодила в футбольной майке) продолжает гордо реять и над новым Serious Engine-2, над которым столько лет потели хорваты. Что было хорошо и здорово раньше (управление классическое, а бегать, как и прежде, можно с видом от первого или третьего лица), то продолжает диктовать моду и теперь. Итак, в новом сезоне как никогда популярным оказалось Мясо, вернее Много Мяса, еще точнее – ОЧЕНЬ МНОГО МЯСА! Если в иной игре панихида по трем-четырем десяткам монстров является звоночком к окончанию уровня, то здесь веселье на таких цифрах только-только начинается. Супостаты появляются ниоткуда, материализуясь прямо из воздуха или же падая с неба в виде метеоритов. Ружейные дула раскаляются добела, а на пятках натираются сантиметровые мозоли, ввиду необходимости постоянно стрейфиться и крутиться на все 360 градусов, чтобы успеть увернуться от всех летящих снарядов, когтей, клыков и при этом отправить точно по адресу заветные свинцовые «подарочки». Уровень драйва при этом зашкаливает далеко за отметку «вскипело», а в голове крутится одна лишь мысль – господи, да когда же они устанут бесконечно возрождаться-то? Конечно, весь этот нон-стоп с все нарастающим градусом как раз и является фирменной чертой «Сэма», но все же нервы после столь длительного напряжения нет-нет, да и начинают просить пощады. Мягко говоря, малость переборщили, с монстрятником-то.

– Я большой злой варвар, у меня крутой топор.



Интеллект противников так и не выбрался из того цыплячьего состояния, в котором благополучно пребывал еще пару игр тому назад. Никаких хитростей от врагов в Serious Sam 2 не ждите, они им не обучены. Максимум, на что хватает соображалки у тупых «машин убийства» – бежать к вам по кратчайшему расстоянию и стрелять из табельного оружия, при этом много, метко и достаточно больно. Часть монстров довольно легко узнать, ибо изменились они не сильно, некоторых доселе еще не было. При этом даже невооруженным глазом заметны очевидные заимствования из прочих хитов. Викинги с огромными топорами, пещерные люди с дубинками, демоны с огромными пушками вместо рук, да к тому же на гусеничном ходу, гигантские пауки, тупые носороги с заводным ключом в спине, пришедшие на смену буйволам, зубастая зеленая пасть о двух ногах (сменившая красную), подрывники-камикадзе (только теперь голова у них есть в виде бомбы, зато не расстались со своим неизменным и пугающим кличем А-а-а-а:), механические динозавры, вертолеты и прочие футуристические «пепелацы», летающие ведьмы, кунг-фу зомби, кентавры, клоуны-самоубийцы, скорпионы, красноокие грудастые демонессы, многочисленная братия зеленых орков в доспехах и костюмах американских футболистов, и прочая, прочая... Поначалу изучать представителей местного зоопарка довольно интересно, но когда количество «юнитов» на поле боя легко бьет мыслимые рекорды, тут уж не до созерцания. Ну, и постепенно

надоедает. Пробудить угасающий интерес способны вышеописанные боссы, воевать с которыми уже чуть любопытнее, хотя и не намного.

– Время быть серьезным.

Разнообразие в действо вносят пришельцы-соратники (чего раньше совсем не было), воюющие на стороне Сэма. Впрочем, толку от них, на самом деле, немного, зато мельтешат под ногами изрядно. Хорошо еще иногда бонусы подкидывают – здоровье там, бронежилет. Еще мы можем усесться за рычаги управления стационарными пушками или запрыгнуть в любое из нескольких средств передвижения. Пара типов ховеркрафтов или «летающая тарелка», пожалуй, особого интереса не вызовет – маневренность слабая, убойная мощь не впечатляет. А вот стеклянный шар с острыми шипами на корпусе – вполне. Сэм залезает внутрь него и бежит там, словно белка в колесе, в то время как шар катится и нарезает неровными кровавыми ломтями всех попадающихся на пути великанов. Особенно забавно в нем проходить полосу препятствий, изображать мертвые петли и прыгать в огненные кольца под самый конец игры. Жаль, уничтожают его довольно быстро. Вдобавок несколько раз прокатят на лифтах или летающих платформах, заставляя отстреливаться, носясь по весьма ограниченной площадке. А вот обещанную ранее езду на мотоциклах, джипах и невиданных зверушках не завезли. Видимо, оставив на случай возможного add-on'а.

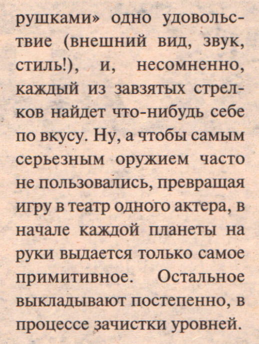


– Люблю собирать большие пушки. Выглядят так нереально.

Арсенал Сэма остался практически в неизменном виде, разве что внешний вид у пушек был немного подправлен. Главное – они стали больше! На одну кнопку повешено сразу два ствола одного типа. Итак, начинает список циркулярная пила типа «болгарка», далее идут маломощный бластер и два револьвера в каждой руке, двуствольный дробовик и восьмиствольный, парочка автоматов типа «Узи» и миниган, ракетница и гранатомет, лазерное ружье, снайперская винтовка. На месте и знаменитая корабельная пушка, стреляющая ядрами. В качестве развлечения добавили попугая, несущего в лапках бомбу. Ультимативным же оружием является незаменимая «serious bomb», которая способна за секунду уничтожить все живое на уровне, только попадаются крайне редко, а с собой можно носить не более трех штук. Альтернативного режима стрельбы не предусмотрено, по правой кнопке всегда будет вышвыриваться граната. Разве что можно немного регулировать силу и дальность стрельбы у некоторых пушек, дольше удерживая левую кнопку мыши. Общаться со всеми вышеперечисленными «игрушками» одно удовольствие (внешний вид, звук, стиль!), и, несомненно, каждый из завзятых стрелков найдет что-нибудь себе по вкусу. Ну, а чтобы самым серьезным оружием часто не пользовались, превращая игру в театр одного актера, в начале каждой планеты на руки выдается только самое примитивное. Остальное выкладывают постепенно, в процессе зачистки уровней.

– Так и знал, без канализационных уровней ни одна игра не обходится.

Раз и навсегда покорить сердца своим безупречным внешним видом, как это было в дебютном 2001-м, у Serious Sam 2 пока что получается не очень. Пространства большие, но графика тянет максимум на «хорошо», но никак не «отлично». С одной стороны, радует поддержка новомодных эффектов, честные блики на стволах от разных источников освещения, отменные модели монстров с рельефными, «шершавыми» боками, разные типы местности (китайский городок с парком развлечений; сказочная лужайка с гигантскими цветами и грибами; болота с ведьмами; мегаполис будущего; тропические джунгли с пальмами и водопадами; военная база, покрытая снегом – здесь даже добавляется индикатор замерзания Сэма, приходится искать тепленькое местечко и греться; остывшие вулканы и лавовые реки и т.п.), возможность уничтожать деревья, яркая и четкая картинка, неплохие световые эффекты. С другой – удручают плоские, размытые текстуры на заднем фоне и отсутствие уже полюбившегося rag doll. Забыты задачки с использованием возможностей «физики» (при этом часть предметов можно переносить и пинать, а в самом начале даже потребовалось положить ящик на кнопку – один раз). Один и тот же тип тварей будет взрываться одинаково и потом моментально исчезать. Вдобавок Сэм ненавидит воду и вопит об этом всякий раз, стоит только оказаться у кромки пляжа. Немного непонятно, зачем повсюду понатыкали невидимые стены, которые не позволяют, например, упасть.



– Пора встряхнуть эту вечеринку!

Насчет звука замечаний практически никаких. Добротный, атмосферный и весь из себя харизматичный. На каждой локации звучит соответствующая духу мелодия, в сказке – сказочная, а у китайцев – китайская. Когда вокруг много монстров – динамики прямо разрываются на части, когда они исчезают – затухают и последние аккорды очередной ураганной композиции, позволяя перевести дух. Неплохо скрашивают поход за Менталом забавные шуточки и комментарии, отпускаемые самим Сэмом. Именно они и украшают названия абзацев. Далеко не все из них получились удачными, но за большую часть уж, по крайней мере, не стыдно. Верный компьютерный спутник, который раньше выдавал подсказки, обрел свое «я» и даже в некотором роде половую принадлежность (объясняет это возросшим игровым бюджетом). Теперь Нетрикса говорит приятным женским голосом, а во время комментариев в левом нижнем углу появляется изображение бюстика компьютерной девушки с неприлично открытым декольте.

– Всегда хотел покататься на одной из этих штуковин...

Конечно, повторить успех былого хита неимоверно сложно – гораздо легче захватить трон, чем его удержать. Ситуация чем-то напоминает историю Unreal II. Было очевидно, что в соответствии с веяниями времени должно быть больше персонажей, сюжетных видео, игровых возможностей и т.п. Но Unreal II хотя бы не вышел за рамки заданного стиля. Здесь же откровенно детсадовские ролики, а местами и юмор, плюс мультяшные союзники, уместные скорее в игре для дошколят, вносят в серию совершенно иной колорит. Оценят ли его игроки?

В любом случае, Serious Sam 2 явно заслуживает того, чтобы пополнить им свою коллекцию. Первосортного драйва здесь хоть залейся, продолжительность вменяемая, графика и звук в целом приличные, шуточек и ироничного стеба (другой вопрос, это его качество) стало заметно больше, мультиплейер имеется. Тем более, что конкурентов в нише комедийных шутеров – раз-два и обчелся. Товар штучный, почти эксклюзивный, грех таким разбрасываться.



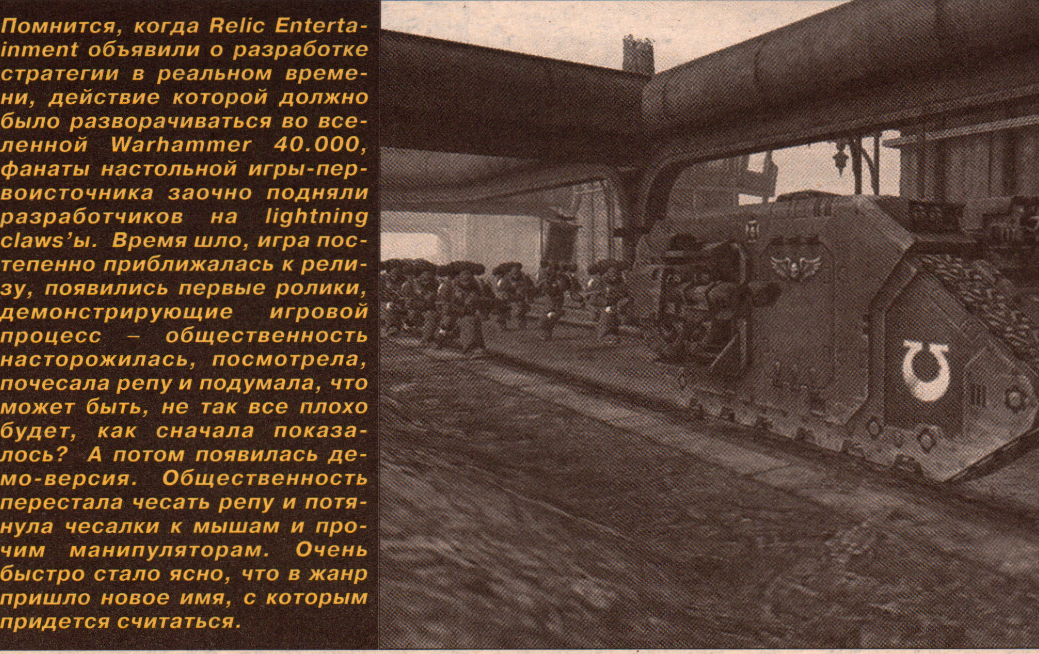
IGROK



Гадкий утенок

Warhammer 40k: Dawn of War – Winter Assault

Помнится, когда Relic Entertainment объявили о разработке стратегии в реальном времени, действие которой должно было разворачиваться во вселенной Warhammer 40.000, фанаты настольной игры-первоисточника заочно подняли разработчиков на lightning claws'ы. Время шло, игра постепенно приближалась к релизу, появились первые ролики, демонстрирующие игровой процесс – общественность насторожилась, посмотрела, почесала репу и подумала, что может быть, не так все плохо будет, как сначала показалось? А потом появилась демо-версия. Общественность перестала чесать репу и потянула чесалки к мышам и прочим манипуляторам. Очень быстро стало ясно, что в жанр пришло новое имя, с которым придется считаться.



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Relic Entertainment,* ***Издатель:*** *THQ,* ***Жанр игры:*** *RTS,* ***Дата выхода:*** *26 сентября 2005,* ***Требования:*** *P3-1.8, 256MB RAM, 32MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P4-2.4, 512MB RAM, 64MB 3D Card.*

«Рыцарем быть –
паршивый отстой!
Служи в пехоте,
парень простой!»

«Моя твоя любить! Прямо сейчас!»
(орковская романтика)

Игра, получившая название «Warhammer 40k: Dawn of War», очень быстро дала игрокам понять, что пришла сюда не просто так. Продукт получился весьма качественным как с внешней, так и с внутренней точки зрения. Графика и звук были более, чем на уровне – шутка ли, модели персонажей и техники можно было смело вставлять в FPS'ы, а озвучка вполне могла соперничать с лучшими представителями данного элемента в компьютерных играх вообще и в жанре стратегий в частности. Игровой баланс был почти безупречен, хотя и вызвал некоторые нарекания в среде любителей настольного «Вархаммера». Сюжет и кампания... о да, это было – и КАК это было! Повествующий о, казалось бы, рядовых событиях и довольно обыденных боях на планете Тартар, сюжет довольно быстро давал поворот от банальности к вещам весьма оригинальным, а заключительная сцена пробирала до глубины души, заставляя задуматься – что же мы делали все это время, кому содействовали, чего ради мы этим занимались и к чему все это привело. И, разумеется, неизгладимое впечатление на всех производил вступительный ролик, наглядно демонстрирующий новоприбывшим, что такое вселенная «Вархаммера», чем здесь занимаются, как воюют и за что погибают. Несколько минут, демонстрирующие всю бессмысленность войны для простых солдат, которые и рады бы оказаться в другом месте и заниматься чем-нибудь другим, но... Да, этот вступительный ролик однозначно стоит того, чтобы его посмотреть. А потом еще раз, и еще несколько раз.

«Get da boyz on da waaagh!»
(орковский военкомат)

Несмотря на огромное разнообразие воюющих сторон в оригинальной настолке, разработчики Dawn of War решили ограничиться всего четырьмя играбельными расами – Space Marines, Eldars, Chaos и Orks. То есть Космодесантом, Эльдарами, Хаосом и Орками. И единственная сюжетная кампания в игре была посвящена именно Десанту – в силу того, что эти шкафообразные ребята, элита боевой силы Империума (Imperium), являются своего рода символом вселенной. Все остальные расы были доступны игроку в виде играбельных только в мультиплеере (а жаль, какая могла быть орковская кампания...). Досадное упущение – малое количество сторон и кампаний обещали постепенно исправлять – чем и решили заняться в недавно вышедшем дополнении по фамилии Winter Assault. Вот только насколько это у них получилось – это еще тот вопрос...

Кампаний в дополнении сделали две – Order и Disorder Campaign, за нововведенную Имперскую Гвардию и Эльдаров, и Орков с Хаосом соответственно. Мечта любителей зеленокожих свершилась, кампанию наконец дали. Мечта любителей простых солдат, впрочем, тоже – играбельную Имперскую Гвардию тоже выдали. Только вот баланс подкачал, ой как подкачал. Но об этом – в свою очередь.

Собственно, если рассматривать Winter Assault с точки зрения «Адд-он или полноценное продолжение», результат не очень утешительный – да, аддон, банальное дополнение. Вытянули, выжали и подправили баланс, добавили мультиплеерных карт, по одному виду войск каждой расе, пару кампаний. Если бы не введение новой полноценной расы, на дополнение можно было бы смело ставить штамп «проходняк» и списывать его в утиль. Однако все, как обычно, вытягивают на своих плечах простые солдаты.

«Маленькая человека хотеть драться? Орки любить драка!»
(если бы Асприн писал про орков)

С точки зрения вселенной Warhammer 40k, Имперская Гвардия – это армия в самых привычных ее проявлениях, с дедовщиной, раздолбайством, самоволками, проводом под покровом ночи девок в казарму и прочими солдатскими радостями. С поправкой на общую мрачность и жесткость данной вселенной. Вообще, если пытаться описать Империум максимально кратко, и в то же время емко, то это – Германия времен Второй Мировой, смешанная с Советским Союзом того же периода, с точки зрения представлений американцев о данных государствах. Что особенно интересно и где-то даже приятно – эта сторона во вселенной Warhammer 40k выступает в роли «хороших









парней». Справедливости ради стоит добавить, что собственно Имперская Гвардия больше похожа на представления американцев о своей собственной армии. В ней, в отличие от, например, Космического Десанта, служат обычные люди, такие же, как мы с вами. Как справедливо написано в Кодексе Имперской Гвардии – «Легко быть героем, когда на тебе навешана гора брони и вооружения, и когда ты сам – генетически модифицированный идеальный солдат. Попробуйте быть героем, когда ты – просто человек, на тебе всего лишь жалкий бронежилет, мало от чего способный защитить, а в руках – просто лазерное ружье, мало что способное пробить...». И вот именно за этих ребят нам предлагается поиграть.

Проблема только в том, что при переносе расы из настолки в компьютерную игру, разработчики вывернули наизнанку все базовые принципы оригинала, превратив «просто солдат» в бойцов, способных одним пинком перевернуть вселенную, а вторым –расфигачить ее ко всем чертям. По совершенно непонятным причинам, карскины (войска спецопераций ИГ) оказались сильнее, быстрее и выносливее Космических Десантников, хотя последние, напоминаю, генетически модифицированы, обеспечены самым передовым оружием и снаряжением и являются элитой элит боевой мощи Империума. По все так же непонятным причинам, огрины (официально одобренные и допущенные к службе мутанты) оказались лучшими рукопашными бойцами, чем орки, при том, что средний (то есть обыкновенный) орк так же опасен в ближнем бою, как эксперт-рукопашник любой другой расы. Особо порадовал снайпер-ассассин, который при благоприятных условиях способен, сидя на своей базе, снимать солдат противника, находящихся на его базе. Про разманчкиненную бронетехнику хочется тактично умолчать, да совесть не позволяет. Может мне кто-нибудь объяснить, почему обладающий прочностью будки ППСника и такой же защищенностью Sentinel выдерживает такое количество попаданий и достаточно легко может поспорить с, например, орковским Killa Kan? Почему отряд Космических Десантников, укомплектованный сержантом, может быть разобран одним огнеметным танком (хотя на самом деле такой отряд Десантников способен походя оторвать этому танку ствол, завязать парой морских узлов и засунуть танку в выхлопную трубу)? На каком основании танк класса Leman Russ простреливает мало что не всю карту, нанося при этом совершенно дикие повреждения, хотя на самом деле является обыкновенным средним танком типа советского Т-34? С какой целью разработчиками не было противопоставлено что-нибудь танку класса Baneblade, который при выходе на поле боя почти автоматически гарантирует играющему за Имперскую Гвардию победу? Да, я не спорю – в настольном Вархаммере Baneblade является крайне серьезным аргументом, но ему ведь таесть, что противопоставить. Почему же баланс не соблюден здесь? Единственная единица боевой техники, которая не вызывает нареканий – это артиллерийская установка Basilisk. Просто потому, что она на самом деле такая страшная. Также интересно, на каком основании стационарные системы обороны Имперской Гвардии стреляют гораздо дальше, чем абсолютно аналогичные с прочих точек зрения (да и написано там – «аналог») пушки Космического Десанта или сил Хаоса?

Даже если отойти от баланса игры и полезть в мелкую механику, хочется задать разработчикам несколько вопросов. Например, куда дели возможность установить на технику дополнительное оружие и снаряжение или проапгрейдить уже имеющееся? Зачем отобрали у Космического Десанта танк класса Predator Destructor (вариант с пушечно-болтерным вооружением), оставив лишь Predator Annihilator (вариант с лазерным вооружением) без возможности апгрейда? Чего ради силам Хаоса отдали тот самый Predator Destructor, лишив их Annihilator'а (правильно, товарищи, без возможности установки нового вооружения)? За что обидели орков, выдав им в качестве новой боевой единицы Mega Armored Nobz, которые на момент своего появления уже абсолютно не являются актуальным юнитом? Почему ограничили количество доступных к постройке Land Raider'ов до одной единицы? И так далее, и тому подобное. Я думаю, уже всем стало ясно, что баланс игры явственно сместился в сторону тезиса «Имперская Гвардия зарулит всех».

***«Казнить нельзя помиловать»* (глупый орковский босс размышляет на тему провинившегося гретчина)**

В общем и целом, все действительно можно выразить фразой из хорошего советского мультика – «А какой был слон...». Хорошую – действительно хорошую – игру превратили то ли в балаган, то ли в усладу для фанатов не самой сильной расы вселенной. В любом случае, играть в это не слишком приятно. Один раз, разумеется, пройти стоит – хотя бы из уважения к оригинальной игре, но после этого комплект дисков лучше положить на дальнюю полку. А еще, чует мое сердце, тайтл Warhammer 40k: Dawn of War скоро превратится в аналог тайтла The Sims, ибо дополнения к этому делу, насколько я вижу, будут штамповать со скоростью швейной машинки. Как было не раз замечено, если в одном дополнении показывают небольшую часть новой расы, то через некоторое время можно ждать дополнения, посвященного этой самой расе. В оригинальном Dawn of War нам показали немножко Имперской Гвардии. В Winter Assault нам продемонстрировали еще одну новую расу (нет, спойлеров не будет) – значит, ждем очередной адд-он. Очень надеюсь на то, что в этот раз у разработчиков получится вернуть баланс и интересность игры к нормальным показателям.

Алексей "SLON the CAMPER" Попенков

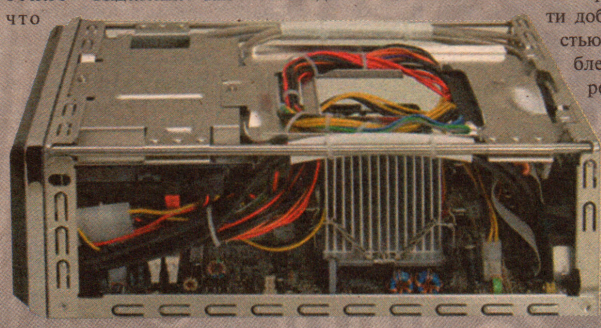




В погоне за миниатюризацией было создано много интересных вещей, без которых в настоящее время мы не представляем свой быт. За примерами далеко ходить не надо, возьмём хотя бы те же LCD-мониторы и PDP (плазменные) панели. Сейчас подобного рода девайсы уже прочно вошли в обиход, каждый второй продаваемый в настоящее время компьютер оснащается LCD-монитором. Скоро ЭЛТ-мониторы вымрут совсем, а вслед за ними будут уходить другие устаревшие технологии. Компьютерные корпуса формата tower или midi-tower очень широко распространённые сейчас, пока не собираются сдавать позиций, хотя их, как и ЭЛТ-мониторы можно легко причислить к архаизмам. Стоит признать, что эти форм-факторы уже изжили себя. Конечно, в некоторых отраслях без них не обойтись, речь идет, прежде всего, о корпоративных серверах, однако для домашнего применения они уже не подходят. Не зря сейчас на рынке представлено множество альтернативных форматов, из которых, скорее всего, выживет только парастройка, но зато они будут лучшими.

ПОЧТИ НОУТБУК

Мы уже не раз тестировали подобные корпуса новых форматов, среди которых можно особо выделить только HTPC, BTX, SFF и mini-ITX. Первый в основном применяется в тех случаях, когда компьютер нужно интегрировать в домашнюю аудио-видеосистему. Специально для этого HTPC (Home Theater PC) корпуса делают похожими на ресиверы или другие компоненты бытовой аудиотехники. Формат BTX целиком и полностью разработан компанией Intel и предусматривает максимальную компактность системного блока при хорошем охлаждении и минимальном шуме. Формат mini-ITX в основном поддерживает компания VIA и создан он для использования при создании компактных офисных рабочих станций. И, наконец, SFF-формат о котором пойдёт речь в это обзоре имеет много общего с ноутбуками, при этом сохраняет возможности модернизации как у стандартного компьютера, что, безусловно, очень удобно и выгодно при использовании его в качестве основы для домашнего компьютера. Одним из представителей SFF-формата является AOpen XC Cube MZ915-M. По сути это уже готовая платформа, имеющая материнскую плату с полным списком интегрированных устройств и контроллеров и оптическим приводом. Остаётся только добавить в неё на свой выбор: процессор, память, винчестер и видеокарту. Причём выбор процессоров ограничен только мобильными версиями селеронов и пентиумов, которые используются в современных ноутбуках. Несомненно, это далеко не самое дешёвое удовольствие, однако, стоит помнить, что при меньшей частоте мобильные процессоры Intel из-за использования кэша большого объёма (от 1 до 2 мегабайт) а также совершенно другой архитектуры дают сравнимую производительность. К примеру, мобильный пентиум с частотой 1,7 Ггц может легко соревноваться по производительности с обычным пентиумом частота которого 2,4 Ггц. Ещё одним немаловажным преимуществом мобильных процессоров является низкое энергопотребление и соответственно тепловыделение. Так что



водная система охлаждения в него точно не придется устанавливать. Остальные компоненты, применяемые в корпусах SFF-формата вполне стандартны.

Для того чтобы лучше разобраться в преимуществах и недостатках SFF-формата перейдём непосредственно к пристальному изучению платформы AOpen XC Cube MZ915-M.

УПАКОВКА

Упакован AOpen XC Cube скромно, но со вкусом. В коробке щедро украшенной иллюстрациями под большим количеством пенопласта, завёрнутый в полиэтилен лежит непосредственно сам корпус. Помимо корпуса в стандартной комплектации поставляется: адаптер питания, кулер для процессора, заглушка, универсальный разветвитель видеосигнала, фирменная тряпочка для протирки, парочка переходников и компакт-диск с драйверами.

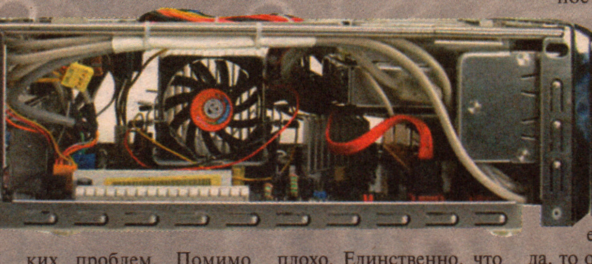
Адаптер питания из комплекта является точной копией адаптеров применяемых в ноутбуках. Нужен он, для того чтобы освободить побольше места внутри корпуса, но и при этом сделать корпус миниатюрным. Именно поэтому инженеры AOpen применили схему питания, используемую в ноутбуках. Кулер для процессора идущий в комплекте имеет особую, компактную форму, несмотря на это он низко-оборотистый, что позволяет избежать высокого уровня шума при его работе. Заглушка нужна для тех случаев, когда вы откажетесь от установки оптического привода (в нашем случае он уже был установлен). Так как корпус AOpen XC Cube имеет полностью полированную поверхность, то производитель заботливо предусмотрел в комплекте с ним тряпочку для протирки. На компакт-диске идущем в комплекте, записаны драйвера для материнских плат Intel, а также драйвера для встроенного звука и для встроенной видеокарты.

Комплектацию я бы оценил как среднюю, так как в ней присутствую только самые необходимые вещи, а на бонусы даже нет намёка.

ВНЕШНИЙ ВИД И ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУКЦИИ

Внешне AOpen XC Cube MZ915-M напоминает скорее шкатулку, чем компьютерный корпус. Его габариты 200x106x320 миллиметров. Солидности добавляет полностью чёрный цвет и блестящая полированная поверхность. Кнопка включения имеет синюю подсветку, так что в темноте её обнаружить не составит никаких проблем. Помимо кнопки на передней панели расположен индикатор питания, а также входное отверстие оптического привода. Про привод стоит отдельно сказать несколько слов. Судя по габаритам и интерфейсу подключения, он предназначен для ноутбуков, ввиду своей компактности он идеально вписался в SFF-корпус AOpen XC Cube. Что касается технических характеристик оптического привода, то тут ничего особенного – это обычный комбо-драйв CD-RW/DVD.

Гораздо более интересные вещи спрятаны внутри корпуса. Чтобы вскрыть корпус пришлось помучаться, эта процедура идентична процедуре вскрытия корпусов BTX-формата. Внутри была обнаружена куча плотно сложенных кабелей и проводов. Как это не печально, но сразу видно, что AOpen XC Cube MZ915-M не рассчитан на модернизацию в домашних условиях. В тестируемом экземпляре изначально был установлен мобильный процессор Intel Pentium M 770 с частотой 2.13 Ггц (Socket 479), помимо этого была установлена оперативная память в размере 1 гигабайта стандарта DDR2 533 и Serial-ATA винчестер объёмом 120 гигабайт. В общем, машинка упакована достаточно неплохо. Единственно, что огорчает, это отсутствие отдельной видеокарты, потому как встроенный в материнскую плату видеоадаптер Intel 915GM не способен обеспечить высокого быстродействия даже в играх двухгодовалой давности. Но не стоит отчаиваться, так как на материнской плате имеется разъём PCI-Express 16x предназначенный как раз для установки более мощной видеокарты. Правда из-за компактных размеров корпуса вставить в него какой-нибудь 7800GTX или X1800XT естественно не получится. Поэтому максимум, чем придется довольствоваться, это GeForce 6600, что в принципе не так уж и плохо.



Если вас не устраивает звучание интегрированной 8-канальной звуковой платы Realtek ALC880, то специально для вас предусмотрен ещё один разъём расширения PCI. В который при определённой сноровке можно установить, например Creative Audigy 2 Value.

Помимо звуковой и видеокарт в материнскую плату AOpen XC Cube MZ915-M интегрированы: USB 2.0 контроллер, IEEE-1394 (Firewire) контроллер, сетевая карта 10/100/1000 Mbit и 4-х канальный Serial-ATA контроллер. Такой набор интегрированных устройств типичен для материнских плат используемых в ноутбуках (кроме SATA). Здесь же мы имеем гибрид, построенный на чипсете Intel 915 имеющий дополнительные слоты расширения, в остальном это всё та же «ноутбучная» материнская плата.

В целом конструкцию AOpen XC Cube MZ915-M можно назвать удачной, так как она совмещает в себе компактность, но при этом позволяет провести практически полную модернизацию естественно, исключая основу – материнскую плату. Что касается внешнего вида, то он тоже весьма неплох, корпус смотрится строго, так что его не стыдно поставить, например, на стол начальника крупной фирмы. Компактные размеры в свою очередь позволяют без особых трудностей переносить системный блок.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Сравнительное тестирование устраивать нет никакого смысла, так как сравнивать AOpen XC Cube MZ915-M, по сути, не с чем. Поэтому мы протестируем данную платформу только в основных тестах и заодно проверим скорость работы в реальных условиях, при работе в офисе, интернете. К сожалению, в такой конфигурации тестировать производительность AOpen XC Cube в играх тоже не имеет смысла, так как интегрированная видеокарта не может составить конкуренции даже самой дешёвой отдельной видеокарте.

Для измерения производительности использовались следующие тесты: Sysmark 2004 и PCMark 2005.

Sysmark 2004

В данном тесте платформа AOpen XC Cube MZ915-M показала средний результат 188 очков. Причём при работе с интернет приложениями результат находился на уровне 206 очков. При измерении работы с офисными приложениями мы получили порядка 170 очков. Средний уровень производительности показываемый данной платформой, сравним с хорошим ноутбуком. В любом случае для офисного использование таких результатов более чем достаточно.

PCMark 2005

Результат AOpen в этом тесте – 2250 очков. Скорее всего, производительность в данном тесте вытягивает процессор. В тестах проверяющих скорость работы с памятью и винчестером результаты колебались в пределах от 2900 до 4950 очков. Лишь тест на производительность видеокарты показал около 900 очков. Как уже говорилось, это самое слабое место AOpen XC Cube MZ915-M.

ИТОГ

После внимательного изучения и тестирования SFF-платформы AOpen XC Cube MZ915-M можно однозначно сказать, что для нужд геймера она не подойдёт. Так как, не смотря на все уверения, она имеет скудные возможности по модернизации видеокарты и высокую стоимость. Платформа AOpen XC Cube будет идеальным выбором для офисных работников или для тех людей, которые ценят в вещах стиль и компактность. В конечном итоге решать вам, стоит ли тратить на AOpen XC Cube 300 долларов США (цена без винчестера, памяти и процессора).

Казалось бы, чего уж можно придумать, выпуская новую модель наушников. Столько всяких разновидностей было создано. Некоторые пошли в серию, некоторые остались прототипами. Сейчас можно приобрести многоканальные наушники или наушники с виброотдачей, даже со встроенным сабвуфером есть! Для использования в домашних или офисных условиях зачастую применяют так называемые закрытые наушники. Они более плотно прилегают к ушам и обеспечивают лучшую шумоизоляцию в отличие от простых затычек. Основным их недостатком являются крупные габариты, но этот недостаток абсолютно не ощущается при стационарном использовании. Другое дело если вы частенько любите посещать Интернет-кафе и клубы или же просто носите в рабочий офис наушники из дома. Проблема переноски становится остро.

Тихие уши

Можно было бы конечно одевать наушники и подключать их к плееру, но опять же это не очень то и удобно, к тому же далеко не каждые наушники могут противостоять внешним шумам на низкой громкости. То есть иметь достаточно хорошую шумоизоляцию, для того, чтобы даже на невысокой громкости их можно было слушать, не ощущая при этом посторонних шумов. Это кстати большая проблема всех бюджетных моделей наушников. И за решение этой проблемы взялась компания Creative известная в кругах не только компьютерщиков, но и геймеров. Перед инженерами компании была поставлена задача, разработать наушники закрытого типа способные обеспечить максимальную шумоизоляцию. Заодно решить другие проблемы закрытых наушников, вроде больших габаритов.

И вот, спустя несколько месяцев, в продаже появилась новая модель наушников Creative с индексом HN-700. Естественно, что мы не могли обойти стороной эту модель. Тем более что в своей презентации Creative заявляет о том, что все поставленные задачи были выполнены, наушники HN-700 обеспечивают тот уровень шумоизоляции и качества звука, который до настоящего времени был недоступен бюджетным наушникам. Интересно будет проверить насколько это утверждение справедливо.

УПАКОВКА

Наушники запакованы в открытую для обозрения пластиковую упаковку. Чтобы её вскрыть потребуется определённый навык. После вскрытия упаковки внутри были обнаружены сами наушники, шнур длинной 1,5 метра, и странный переходник на два разъёма mini-jack 3,5 мм. Помимо этого в стандартной комплектации поставляется отличный чехол с надписью Creative, две алкалайновые батарейки типоразмера AAA, а также руководство пользователя с картинками, доходчиво объясняющее как использовать наушники (если кто не знает).

Стоит, заметит, что шнур длинной 1,5 метра не всегда позволит без проблем подключить наушники к системному блоку, его длинны, может простонапросто не хватить и тогда придется покупать удлинитель. Переходник на два разъёма mini-jack 3,5 мм меня заинтересовал больше всего, после изучения инструкции стало ясно, что нужен он в том случае если вам вздумается подключить наушники к аудиосистеме в пассажирском самолёте. Учитывая оснащение отечественных самолётов, такое применение наушников Creative HN-700 может показаться весьма сомнительным, однако, предусмотрительность Creative всё же заслуживает похвалы. Чехол идущий в комплекте с наушниками достоин отдельного упоминания, он сделан из кожзаменителя и имеет с каждой стороны по фиксирующей верёвке. Когда складываешь в него наушники, эти шнурки нужно просто затянуть и всё. Наушники в безопасности!

Вот такой вот неслабый комплект, включающий в себя не только всё необходимое, но ещё и несколько приятных аксессуаров. Единственное замечание, шнур идущий в комплекте мог бы быть и более длинным.

ВНЕШНИЙ ВИД И ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУКЦИИ

Как я уже отмечал выше, главной особенностью наушников Creative HN700 является фирменная система активного шумоподавления под названием Active Noise Cancellation. По задумке разработчиков данная система автоматически адаптируется к агрессивной шумовой среде и позволяет отрегулировать громкость так чтобы сделать её комфортной для прослушивания и при этом исключить проникновения посторонних шумов. На деле это выглядит следующим образом. Представьте себе, вы сидите в шумном офисе или игровом клубе. Для того чтобы отвлечься от постороннего шума, вы одеваете наушники и включаете музыку или загружаете игру. В обычных наушниках, избавится от постороннего шума вы сможете лишь в том случае если выкрутите громкость на максимум, но ведь так и оглохнуть недолго. Тут то и приходит на помощь Active Noise Cancellation. С помощью специальных датчиков она позволяет подобрать наиболее комфортный уровень звука и при этом избавить вас от лишних шумов. Если же выбранный системой уровень громкости вас чем-то не устроил то можно с лёгкостью его подрегулировать, благо для этого на корпусе Creative HN700 предусмотрен специальный регулятор. Также систему можно просто выключить, для этого имеется отдельный переключатель. Для того чтобы улучшить качество передаваемого звука, в наушниках Creative HN700 применены 40-милиметровые неодимовые магнитные преобразователи. Они обеспечивают не только чистоту звука, но и его максимальную детализацию. Шнур, поставляемый в комплекте с наушниками, создан на основе бескислородной меди и имеет позолоченные штекеры, что также способствует более качественной передаче звуковой картины. Частотная характеристика модели HN700 находится в диапазоне от 20 Гц до 20 кГц. Для обеспечения большего комфорта при прослушивании наушники Creative HN700 оснащены эргономичными амбушюрами из искусственной кожи. Насколько они удобны при повседневном использовании, я расскажу в следующем разделе обзора. А пока рассмотрим ещё одну особенность наушников Creative HN700. Дело в том, что в правом «ухе» имеется открывающийся контейнер, в который устанавливаются две батарейки AAA идущие в комплекте. По всей видимости, именно они обеспечивают питанием систему шумоподавления. Очень интересный конструктивный элемент, правда, здорово утяжеляющий наушники. После того как батарейки питания установлены в наушники, загорается зелёный индикатор, показывающий, что система Active Noise Cancellation включена.

Ещё одной приятной конструктивной особенностью Creative HN700 является то, что звуковой кабель можно отсоединять от корпуса наушников. Это особенно полезно в тех случаях, когда шнур по истечению некоторого времени изнашивается и перегибается из-за чего приходит в негодность. Раньше по этой причине приходилось менять целиком наушники, теперь можно обойтись заменой одного шнура.

Ну и, наконец, последняя, но не последняя по важности особенность данных наушников. Дуга особой конструкции позволяет компактно складывать наушники и без проблем переносить их, например, в кармане не боясь сломать.

После пристального осмотра, про конструкцию наушников Creative HN700 можно сказать одно - продуманная. Очень продуманная, как для стационарного, так и для мобильного использования, плюс долговечная за счёт легко заменяемого шнура.

Единственный недостаток это, пожалуй, наличие батареек, но без них как выяснилось никуда. И ещё можно было бы добавить микрофон, что полезно в современных сетевых играх.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Во время тестирования наушники Creative HN700 подключались к звуковой карте Creative Audigy 2 ZS и к интегрированной звуковой карте Realtek ALC650. Испытание системы шумоподавления проводилось в шумном офисе. Для начала в наушниках Creative HN700 мною был прослушано несколько альбомов MP3-музыки. Первые впечатления: низкие частоты более выделены, чем высокие, соответственно бас был более глубоким, а вот голос исполнителя явно приглушённым. Такая звуковая картина наблюдалась как при подключении к Audigy 2 ZS, так и при подключении к интегрированному звуку. После двухчасовой игры в F.E.A.R и Serious Sam 2 можно сказать, что наушники Creative HN700 отлично передают звуковую картину в современных играх. Звуки падающих гильз, выстрелов и взрывов звучат очень реалистично. Но только при подключении к звуковой карте Creative Audigy 2 Z что, в общем, то неудивительно, так как наличие EAX Advanced HD сейчас является своеобразным пропуском в мир качественного звука. А теперь внимание! Все тесты проводились в шумном офисе. За игровым процессом я даже забыл, что нахожусь не дома, а на работе. Браво Creative! Вы это сделали! Система Active Noise Cancellation работает на твёрдую пятёрку. Что лишний раз доказывает, что такой авторитетный производитель как Creative слов на ветер не бросает.

ИТОГ

Наушники Creative HN700 - это отличное приобретение, как для дома, так и для офиса. Благодаря активной системе шумоподавления данные наушники позволяют наслаждаться любимой музыкой или игрой в любом шумном месте. Эти наушники можно порекомендовать как продвинутому геймеру, постоянно посещающему игровые клубы и Lan-party, так и просто ценителю хорошего звука. Тем более что цена за такие качественные и хорошо укомплектованные наушники очень и очень умеренная - около 1500 рублей.

Материалы рубрики подготовил
Алексей ЮСУПОВ

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

F.E.A.R.

Выпустив в прошлом году обойму неплохих шутеров, возглавляемую Half-Life 2 и Doom 3, разработчики одного из самых популярных жанров на время взяли паузу. Позволив играющему люду немного расслабиться и не ломиться с утра пораньше в магазин за новым железом. Пауза кончилась. В окошко за раздачей титулов робко постучалась маленькая длинноволосая девочка в красном платьице. Тонким детским голоском она пообещала сразить всех наповал своей неземной красотой, не по-детски пытливым умом и умением рассказывать истории. Страшные-престрашные…

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Monolith Productions.* ***Издатель:*** *VU Games.* ***Жанр игры:*** *FPS.* ***Дата выхода:*** *14 октября 2005.* ***Требования:*** *P4-1.7, 512MB RAM, 64MB Video.* ***Рекомендовано:*** *P4-3.0, 1GB RAM, 256MB Video.*

Наверное, среди читателей не найдется ни одного человека, кто бы ничего не слышал о F.E.A.R. Новом проекте Monolith Productions, авторов No One Lives Forever и Aliens vs Predator 2, замахнувшемся перепрыгнуть планку качества, заданную упомянутыми в начале обзора хитами. Разработчики отказались от горячо любимого LithTech и после выпуска NOLF2 стали ваять новый движок с нуля, что позволило нафаршировать его эффектами нового поколения и сделать своеобразным тестом на профпригодность современных компьютеров. Причем гораздо более жестким, чем существовавшие ранее. Однако, техническое совершенство – далеко не единственный лакомый кусочек в F.E.A.R. Интервью разработчиков, как правило, не обходились без хвалебных од в честь искусственного интеллекта и сюжета, «неожиданные повороты которого будут держать вас в напряжении до самого конца». С последнего, пожалуй, и начнем.

ПОЙМАТЬ КУКЛОВОДА

Очередная сказочка легко укладывается в стандартный шаблон «люди создали монстров, которые вышли из-под контроля и уничтожили людей». Вы – боец спецподразделения F.E.A.R (First Encounter Assault Recon), созданного в 2002-м году под крылом армии США. F.E.A.R. вступает в игру, когда все остальные пасуют перед необъяснимыми паранормальными явлениями. Вам поручено найти и уничтожить некоего Пакстона Феттела, который причастен к секретной программе корпорации Armacham. В свое время военные поручили ей вывести армию клонов и телепата-командира, который мог бы ими управлять (весьма напоминает Psi-Ops, не находите?). Пакстон как раз и был их командиром. Задание, которое вы получите в первой же миссии, окажется единственным, растягиваясь, подобно жевательной резинке, до самого финала. Со временем отштампованное пару десятков раз «найти и убить Феттела» превращается в плохую шутку. Впрочем, избежать окончательного неприятия к толстому и прямому, как корабельная сосна, дереву сюжета помогают оплетающие его виноградные лозы мистических загадок. Кто эта девочка в кольце пламени (привет недавнему «Фаренгейту», а заодно и Стивену Кингу), что регулярно появляется из ниоткуда и в никуда же и уходит; почему в коридорах и офисах полно рабочих, разорванных на клочки неизвестной силой, а перед глазами то и дело маячат какие-то призраки; о чем нашептывает в уши вкрадчивый голос Феттела? Отгадки заботливо оставлены авторами в разбросанных по столам ноутбуках и телефонах с автоответчиком, призывно заманивающих издалека мигающей красной лампочкой. Найдите такой агрегат, и координатор тут же поможет разобраться с полученной информацией. Второстепенные персонажи введены, как оказалось, просто для галочки, ибо воевать вместе не желают, да и на откровенные разговоры их не тянет. Пробурчат дежурную фразу, и дело с концом. Финал, до которого можно добраться за 10-15 часов, разочаровывает. Так долго ожидавшееся противостояние двух титанов было сдано в утиль, а вместо него нам позволили немного развлечься с духами, одобрительно смахнуть соринку из глаз, залетевшую туда с потоком взрывной волны, и неожиданно ойкнуть за секунду до начала прокрутки титров. А самые терпеливые, которые дождутся окончания титров, узнают, что… В общем, подождите. Изначально задумывавшийся как ужастик, F.E.A.R. таковым все-таки не стал. А все потому, что пугают здесь редко и… не страшно. Никто не наскакивает со спины и не прыгает прямо в лицо, как в Doom 3, никто не материализуется со вспышкой ярких молний прямо под носом, не бежит, объятый пламенем, с дикими криками или резко не вскакивает с пола, где до последнего момента прилежно изображал труп. Все чинно и умеренно. Кровавые кляксы на стенах и ошметки тел на кафельной плитке, несколько призрачных «глюков» каждые десять минут, дежурная «девочка в красном», понуро бредущая своей дорогой, захлопывающиеся перед носом двери – вот вам и все местные «страшилки». Даже противники не спешат «делать страшно», предпочитая выкладываться на перестрелках.

УМА ПАЛАТА

Уже за одно это F.E.A.R. можно носить на руках и забрасывать цветами, ибо до сего момента в шутерах искусственный интеллект никогда не действовал столь… по-человечески. Отдельные моменты встречались и раньше, но чтобы так полно, ярко и интересно, да еще сообразно складывающейся обстановке – впервые. Попробуйте лихо побежать, что называется, в лоб и всех перестрелять – тут же получите столько пуль, которых вполне хватит, чтобы умереть раз десять. Высовываться из-за угла и идти в приседе приходится почти постоянно. Посветите фонариком в темноту – и вы тут же переполошите солдат в соседнем коридоре, которые грамотно начнут выкуривать вас из комнаты. Причем, не тупо забегая всем скопом внутрь, а для начала забросив туда приличия ради гранатку. При этом часть бойцов засядет с одного входа, а другая побежит перекрывать второй, если он есть. Не брезгуют противники выглядывать из-за углов, убегать от брошенных в них гранат, ловко прятаться за укрытия, которые сами же и создают (регулярное переворачивание врагами столов или этажерок, чтобы за ними хорониться, достойно аплодисментов), прыгать в окна, перемахивать через перила, или сигать со второго этажа на первый. Обычным солдатам скоро придут на помощь «продвинутые» в странных бронированных костюмах с огромными наплечными пластинами, невидимые «ниндзя», предпочитающие не стрелять, но атаковать наскоками, мощные двуногие роботы и летающие дроны. Бороться с недругами помогает эффект замедления времени, тот самый slo-mo, который слегка размывает картинку и затормаживает всех, кроме вас. Что очень удобно, скажем, для совершения прицельного хедшота. Стычки с противниками случаются далеко не за каждой дверью, а много реже. Что, с одной стороны, позволяет без особых трудностей нагнетать атмосферу (одного такого ожидания, сопровождаемого зловещей тишиной и мрачным эмбиентом, уже достаточно), а с другой – как следует соскучиться по феерическим перестрелкам. Именно такая сообразительность противников (иногда кажется, что играешь с человеком, не с машиной) и спасает игру от рутины, в которую она неминуемо свалилась бы от блуждания по бесконечно однотипным подвалам-канализациям-офисам.



РАЗ СТУПЕНЬКА, ДВА СТУПЕНЬКА – БУДЕТ ЛЕСЕНКА

Компоновка уровней особых нареканий не вызывает – сделано все профессионально, качественно и со знанием дела (архитектура на месте, альтернативные пути прохождения имеются), но вот с фантазией случились явные проблемы. Одни катакомбы с трубами и пожарными лестницами сменяются другими, на мгновение дают глотнуть свежего воздуха на коротком участке крыши или в подворотне между зданиями, чтобы потом снова навечно погрузить в крохотные и беспросветные лаборатории, офисные помещения, склады, научные подсобки. Ощущения сродни бе-

готне по замкнутому кругу, из которого так и хочется вырваться. Страдающим клаустрофобией F.E.A.R. категорически противопоказан, даже абсолютно здоровый человек начинает выказывать приступы беспокойства уже после получаса игры, а ведь ничего иного дальше уже не будет. Разве что во второй половине гораздо светлее и приходится меньше использовать дурацкий фонарик (его плюс в том, что можно включать, не убирая из рук оружие, а минус – заряда батарей хватает ровно на 20 секунд, благо перезарядка занимает всего 3).

Достаточно увидеть пару первых миссий, чтобы составить свое мнение о дизайне – остальные будут точно такими же, разве что за исключением хранилища, где приходится побегать в поисках восстановления подачи питания. Кстати, единственное вменяемое задание. Все остальное сводится к нахождению обходного маршрута, когда упираешься в дверь, придавленную какой-нибудь тяжелой этажеркой или пуленепробиваемым ящиком. Вот вы, например, где-нибудь видели, чтобы деревянный ящик нельзя было разнести в щепы из пистолета, нет – из гранатомета? А здесь все как на подбор именно такие. Вообще, совершенно непонятно, почему так скромно использовались возможности физического движка. Предметов вокруг масса – от молотков, пивных банок и папок с бумагами до строительного мусора, картонных коробок или бочек. Но почти все намертво прикручены к своему месту, и лишь малую часть из них можно подвинуть. Причем, выстрел из винтовки в упор позволяет сдвинуть ту же бочку на жалкие несколько миллиметров.

ПЕНЕТРАТОР И ДРУГИЕ

Таскать с собой одновременно создатели разрешили только три «ствола», остальные придется просто выбросить. Хотя и очень жалко. Жалко выбрасывать пистолеты, из которых можно стрелять сразу с двух рук, но все же лучше их при нехватке свободных слотов заменить автоматом, шотганом или штурмовой винтовкой. На смену которым придут: снайперская винтовка, позволяющая стрелять почему-то только очередями, местный гвоздомет, пришпиливающий тела к стенам, как букашек (кстати, солдаты с несколькими «гвоздями» в голове могут еще спокойно бегать, что странно), мощная мини-пушка с необычной системой перезарядки, ракетомет, отстреливающий по три ракеты разом, и плазменное ружье, за секунду яркой вспышки синего пламени



низводящая любого солдатика до состояния обгоревшего скелета. Кроме, разумеется, самых мощных. Вдобавок, к оружию прилагаются обычные гранаты, прыгающие мины и бомбы-прилипалы, которые можно прикреплять к стенам и взрывать потом дистанционно. Когда заканчиваются патроны, в качестве развлечения неплохо помахать руками и ногами, а также заехать кому-нибудь в челюсть прикладом. Аптечек в округе хватает, а носить их с собой можно про запас – до десяти комплектов. Сделать же полоску здоровья толще и увеличить время действия slo-mo, призваны соответствующие бонусы, которые и закрывают раздел, посвященный полезным в хозяйстве предметам.

ТАНЦЫ ПЫЛИНОК

В строке «графика» ничего кроме твердой «пятерки» стоять просто не может. Врубите все эффекты на максимум, и вы получите картинку, мало чем уступающую двум титанам – DOOM 3 и Half-Life 2, а в чем-то и превосходящую их. Вопрос однообразия локаций мы пока оставим в покое, а сконцентрируемся на эффектах. Резкие текстуры, приятные глазу модели, отличная вода, грамотно поставленный свет, мягкие тени вместо обычных, стильные воздушные волны после взрыва гранаты, открытые раны, которые видны сквозь прорехи в одежде... На всех поверхностях остаются не только дырки от пуль, но и заметные сколы (если подождать, то они все же исчезнут), после выстрелов в воздух поднимаются тучи пыли и мелких осколков, танцующих в огоньках многочисленных искр. Ощущение, как при просмотре хорошего боевика, когда вокруг все носятся и стреляют, а интерьеры за мгновения превращаются в решето. Приходится даже подождать несколько секунд, когда все осядет. Анимация передвижений бойцов-клонов практически безупречна (например, подстреленный враг дергает именно той частью тела, куда попала пуля), а конвульсивный танец при падении вызывает немой восторг. Браво, молодцы.

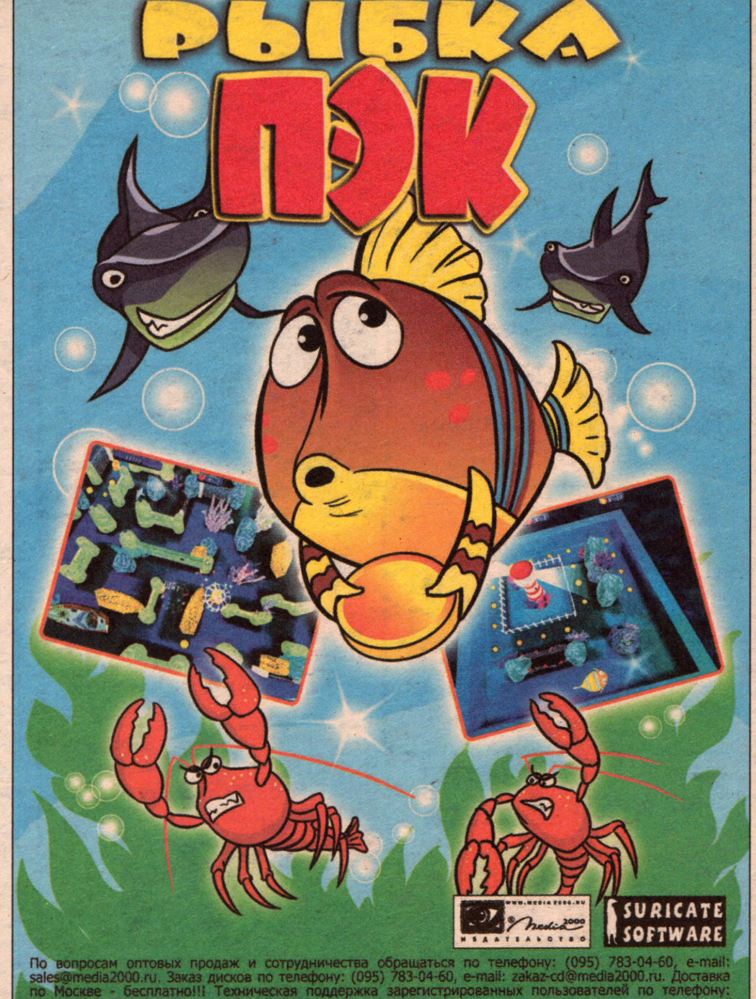
ПРОСЛУШАЙТЕ СООБЩЕНИЕ

Объемный звук также заслуживает добрых слов, хотя и не безупречен. Пожалуй, стоит отметить даже не голоса персонажей, которые ничем таким особым себя не проявили, а нагнетающие атмосферу эффекты. В динамиках (или наушниках – так даже проникновеннее) то и дело раздается какой-то леденящий скрежет, детские крики, чьи-то стоны, томные нашептывания и прочие сгущающие краски звуки. Оные хотя и не пугают, но позволяют настроиться на нужную волну. Оружие – вообще песня, громыхает одно крепче другого.

НЕ ВЕХА, НО ВЕШКА

F.E.A.R ждали долго и упорно. Потенциал велик, но превзойти или, хотя бы, поравняться с лидерами жанра не получилось. Движок соорудили первоклассный, отдадим должное, с внушающими и бьющими не в бровь, а в глаз эффектами, анимацию вылепили замечательную, искусственный интеллект выше всяких похвал, но... Откровенный прокол вышел по части сюжета, да и бродить по невзрачным помещениям, из которых одно тоскливее другого, совершенно, знаете ли, не радует. Возможно, второе рождение ожидает проект в мультиплеере, который отличает шустрый сетевой код и наличие целых восьми игровых режимов (часть увязана со SlowMo), время покажет. А за интеллект противников мы еще раз скажем отдельное спасибо.

IGROK



ПРЕВРАТНОСТИ ВОЙНЫ В УСЛОВИЯХ ПУСТЫНИ

Codename: Panzers. Phase Two

Помнится, разглядывая «Codename Panzers: Phase One», автор предположил, что не за горами уже и «Phase 2». Не прошло, можно сказать, и года, как «Codename Panzers: Phase 2» увидела свет на прилавках магазинов. Однако, поиграв в оную «вторую фазу», на ум приходят печальные мысли о коварстве разработчиков...



НАША СПРАВКА:
***Разработчик:** Stormregion. **Издатель:** CDV Software. **Жанр игры:** RTS. **Дата выхода :** 27 июля 2005.*

Итак, на этот раз место действия переносится в Африку, где итальянские войска безуспешно атакуют позиции союзников. На помощь воинам дуче прибывает немецкий корпус «Африка» под командованием генерала Роммеля, дабы показать всем присутствующим, как нужно воевать. Так что на протяжении трех кампаний мы будем изучать превратности войны в условиях пустыни. Точнее – двух. Третья бонусная кампания перенесет нас в Югославию, где игрок займется партизанской деятельностью. Кстати, третья кампания доступна лишь после прохождения первых двух.

Хорошие новости: как и в первой части, кампании тщательно проработаны. Сюжет плавно ведет нас через превратности жизни, используя дневники и письма главных героев, а также многочисленные видеозаставки на движке игры. Кстати, разработчики немного схитрили – все заставки закамуфлированы под «старую пленку» (а-ля кадры документальных хроник), что скрадывает недостатки движка при крупном увеличении. Опять же, все заставки тщательно срежиссированы, что не может не радовать.

Плохие новости: никаких глобальных изменений в игре. Более того – даже минимальных, косметических изменений не так уж и много. Попробуем рассмотреть их в порядке, предложенным издателем.

«3 кампании, в числе которых югославская» – есть такое. Как уже говорилось – сами по себе кампании продуманны и проработаны, так что, играть в них более чем интересно. Минус – краткость оных.

«Новые герои и новая страна-участница – Италия» – есть такое.

«Новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия» – и это есть. Положение обязывает.

«Новые стратегические возможности в ночных миссиях» – честно говоря, не совсем понятно, о чем речь. Единственная стратегическая возможность в ночи, на которую



удалось наткнуться – это включение и выключение фар у танков. Понятное дело, танки с включенными фарами видно издалека, хотя они так же видят дальше, нежели машины с фарами погашенными.

«Сотни новых строений и объектов» – имеется. Пальмы, палатки, строе-



ния в арабском стиле. И даже целый замок, который нам придется штурмовать. Хотя насчет сотен – явно сказано для красного словца...

«Более 20 новых типов войск» – самое забавное утверждение. С одной стороны – да, новые войска есть. Ну, те же самые югославские партизаны. Или отряды итальянской пехоты и несколько образцов техники. Насчет двух десятков – опять же, терзают смутные сомнения. Что интересно, не только итальянская техника, но и пехота проигрывает в показателях своим немецким аналогам (в кампании за страны Оси мы играем и теми, и другими одновременно). Зайдя же в сетевую игру, мы с превеликим удивлением, смешанным с разочарованием, обнаруживаем «недостачу» – некоторые модели техники, присутствовавшие в оригинале, таинственным образом исчезли. Так, например, пришлось проститься с реактивным минометом Calliope и танком M36 Slugger. Желающие могут заняться составлением полного списка «потерь». При этом в сетевой игре (или одиночных картах) мы по-прежнему можем поиграть за РККА.

«Сотни основных, дополнительных и десятки секретных заданий» – сие утверждение не более чем самый обычный рекламный ход. Понятное дело, на одной миссии могут быть несколько основных, дополнительных и секретных заданий – другое дело, что самих миссий меньше, чем хотелось бы. Кстати, как и в «Фазе 1», узнать, в чем же состояли те самые «секретные» задания, весьма затруднительно.

«Разные способы прохождения каждой миссии» – без комментариев.

«Новый кооперативный режим в многопользовательской игре» – целых три вида игры. В одном играем просто выбранными армиями, во втором – можно строить собственные юниты, захватив соответствующие фабрики или бараки. Можно даже выбирать, что именно мы будем производить, но всего из 6 жестко прописанных разновидностей юнитов на одно строение. В двух режимах из трех можно играть с компьютером, в третьем – только с другими игроками. Общий смысл у всех типов игры – убить противника. Разнятся лишь детали.



«Полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе» – поправим, ограниченная рамками редактора.

Обидно, но во всем остальном игра осталось прежней, по-прежнему щеголяя своим набором мелких недостатков. Все так же перед большинством миссий мы будем заниматься микроменеджментом своего отряда (максимально – те же 25 юнитов), включая инвентарь (на 2 предмета) у пехотинцев. Но! Артиллерия все так же осталась обделенным классом – два вида противотанковых орудий, одно зенитное и пара гаубиц у стран Оси (и то – чисто германского производства); и того меньше у Союзников. Грузовики и тягачи до сих пор возят не более одного отряда пехоты. Соответственно, если мы прицепляем к тягачу пушку или гаубицу, то сидящие в кузове пехотинцы вылезают и идут пешком, освобождая место артиллерийскому расчету. Опять же, если мы «покупаем» гаубицу (пушку, зенитку), то необходимо отдельно взять для нее отряд пехоты в качестве артиллеристов. При этом есть такой казус: в боях артиллеристы набираются опыта, но на саму пушку это никак не влияет. В то время как опытный экипаж танкистов дает бонус любому танку, в который сядет. Кстати, об опыте – теперь потолок наших подчиненных подняли аж до 8 уровня.

Далее – авиация. Меткость бомбардировщиков хромает на оба крыла, а штурмовики – все так же делают один заход в указанную точку. Соответственно, если цель отъехала, то штурмовик промахивается. А если учесть, что с одного захода он способен уничтожить лишь легкую разновидность техники, то использование штурмовой авиации обычно является или изыском, или мерой отчаяния, причем чаще всего – безрезультатной.

Мобильные средства ПВО не оправдывают себя вообще. Крайне не рекомендуется брать их с собой на миссию – бедолаги толком не способны уничтожить отряд пехоты. Долго гоняют несчастных пехотинцев по карте, пока или не зажмут их в угол, или закончится боезапас, или не попадут под огонь вражеских танков. А авиацией противник практически не пользуется.

Подбивая итог, можно сказать следующее – логичное продолжение хорошей игры. Сильна сюжетом и синглово частью, однако сетевые баталии или одиночные карты – не более чем способ развеять скуку. В «Phase 2» присутствуют практически все огрехи первой части, и лишь тот факт, что они маленькие, как-то спасает положение. Нововведения слишком незначительны и на ситуацию не влияют. В общем, рекомендуется тем, кто не играл в «Phase 1», и тем, кому она понравилась. Если вы не впали в восторг от предыдущей части, можете смело проходить мимо. Кроме нового места действия, сюжета и сомнительной возможности производить войска в мультиплеерном режиме игры, здесь нет ничего нового.



Saimon Gray

Ноябрь 2005 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Жанр	Фирма
10.11.2005	Ankh	Adventure	bhv Software
11.11.2005	Battleground Europe	MMO	GMX Media
11.11.2005	Wild Earth	Adventure	Digital Jesters
11.11.2005	Legion Arena	RTS	Black Bean
11.11.2005	SpellForce II	RTS	JoWood Productions
11.11.2005	Enemy Territory: Quake Wars	FPS	Activision
15.11.2005	Winx Club	Adventure	Konami
15.11.2005	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Action	Buena Vista Interactive
15.11.2005	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Atari
15.11.2005	Need for Speed: Most Wanted	Racing	Electronic Arts
15.11.2005	Matrix: Path of Neo	Action	Atari
15.11.2005	Rig Racer 2	Racing	Metro 3D Europe
15.11.2005	Gods and Heroes: Rome Rising	MMO	Perpetual Entertainment
15.11.2005	Kameo: Elements of Power	Adventure	Microsoft
15.11.2005	Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Action	Aspyr Media
16.11.2005	Scratches	Adventure	Nucleosys

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса) на 4.11.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Средн.
1	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	562	131
2	Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Soft.	306	26
3	Prince of Persia: Kindred Blades	Ubi Soft	194	51
4	Matrix: Path of Neo	Atari	128	38
5	StarCraft: Ghost	Blizzard	120	28
6	X3: Reunion	Deep Silver	83	16
7	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	68	8
8	The Movies	Activision	60	6
9	Вторая Мировая	1C	59	8
10	SpellForce II	JoWood Productions	49	15
11	King Kong	Ubi Soft	45	16
12	Crazy Frog Racer	Digital Jesters	45	15
13	Русское бездорожье: Грязная игра	Медиа 2000	38	11
14	Blood Magic	SkyFallen Entertainment	36	4
15	Универсальный Менеджер Футбола	Интенс/Медиа 2000	31	17
16	Gun	Activision	30	8

ИГРЫ

удобный футбол

Английский издатель Codemasters с гордостью провозглашает возвращение легендарного бренда Sensible Soccer на современные платформы – PC, PlayStation 2 и Xbox. На прилавках игра появится во втором квартале 2006 года и сможет похвастаться скоростным аркадным игровым процессом, потрясающим дриблингом и подкатами, а также красивейшими голами. Управление Sensible Soccer будет традиционно простым, а камера займет не менее традиционное положение «вид сверху». Футболисты будут изображаться не в реалистичной, а слегка в мультяшной манере – опять-таки, в полном соответствии с традициями. Разработкой игры занимается студия Kuju Entertainment.

кричи как можно громче

Spellborn International – компания-разработчик онлайновой ролевой игры The Chronicles of Spellborn – объявила конкурс, который продлится вплоть до 17 ноября. Решившие принять в нем участие должны записать как можно более убедительный крик боли и послать его по адресу screams@spellborn.com. Правила просты – никаких слов (одни вопли), по одному крику на человека, длительность – не более 10 секунд, файл должен быть закодирован в MP3 или OGG с битрейтом 128 kbps и отвечать следующим характеристикам: 16 бит, моно, 44,1 Кгц. Победитель получит футболку с логотипом The Chronicles of Spellborn и, надо полагать, затем сможет насладиться своим воплем, вставленным в игру.

зимняя олимпиада

Компания Oxygen Interactive анонсировала спортивный симулятор Winter Sports для PC и PlayStation 2. Игра, разумеется, приурочена к Зимней Олимпиаде 2006 в Турине и появится на прилавках как раз в феврале следующего года. Подробностями Oxygen Interactive нас не порадовала, но обещает не поскупиться на них в ближайшем будущем.

Рейтинг игр (по оценкам читателей) на 4.11.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Голосов
1	Starship Troopers	Empire Interactive	9.5	31
2	FIFA Manager 06	EA Sports	9.2	98
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Soft.	9.1	11
4	Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	Groove Games	9.0	21
5	Knights of the Temple II	Playlogic International	8.8	10
6	Serious Sam II	Croteam	8.8	118
7	Black & White 2	Lionhead Studios	8.7	84
8	Suffering: Ties That Bind	Midway Entertainment	8.6	14
9	Civilization IV	Atari	8.6	55
10	F.E.A.R.	VU Games	8.6	202

Рейтинг игр (по оценкам авторов) на 4.11.2005

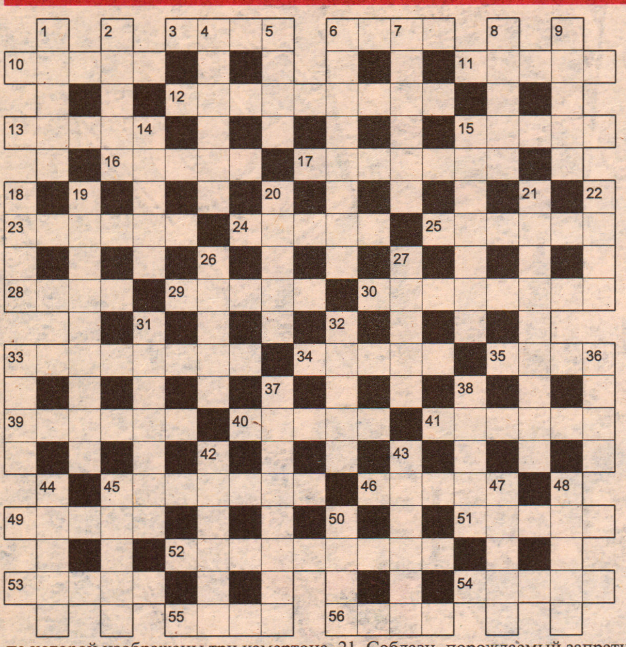
	Название игры	Издатель	Рейтинг
1	Quake IV	Activision	8.6
2	F.E.A.R.	VU Games	8.5
3	Age of Empires III	Microsoft Game Studios	8.5
4	Serious Sam II	Croteam	8.0
5	Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubi Soft	8.0
6	FIFA Manager 06	EA Sports	8.0
7	Black & White 2	Lionhead Studios	7.5
8	Law & Order: Criminal Intent	VU Games	7.5
9	Cold War	DreamCatcher Int.	7.3
10	Ультра Файтерс	Интенс/Медиа 2000	7.0

По материалам сайта ***WWW.7WOLF.NET***



Дракоша и занимательная химия
Дракоша и занимательная биология
Дракоша и занимательная география
Дракоша и занимательная физика
Дракоша и занимательная информатика
ДРАКОША
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
Дракоша и занимательная астрономия
Дракоша и занимательная история России
Дракоша и занимательная геометрия
Лучшая образовательная серия для детворы
14 дисков, наполненных знаниями и мини-играми
Идеальное сочетание обучения и развлечения
Яркая, красочная мультипликационная графика
Запоминание учебного материала в игровой форме
Любознательный Дракоша - учитель на все времена
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 200 МГц; Видео SVGA;
64 Mb RAM; Клавиатура, мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 300 МГц, Видео 8 Мb; DirectX®8.1.
Дракоша и занимательная зоология
Дракоша по следам великих путешественников
Дракоша и новейшая история мира
СССР
Дракоша в мире музыки
Дракоша и занимательная история древнего мира
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
www.media2000.ru
Media 2000
издательство
G.O.G. Games
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл N° 77-6227.

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали:
3. Мужик на посту у вымени. 6. Кто вел телепрограмму «Песня года»? 10. ...-ионный аккумулятор. 11. Именно этой японской компании принадлежит рекорд продаж калькулятора, разошедшегося с 1972 года гигантским по тем временам мировым тиражом более 10 миллионов штук. Именно ею в 1980 году была выпущена массовая модель музыкального синтезатора, а в 1995 году – цифровой камеры QV-10 с первым в мире встроенным TFT дисплеем. 12. Байки незадачливого вруна. 13. Гоморре досталось, и ему поделом. 15. Царский офицер с солдатскими корнями. 16. Шест в поле для указания границы земельного участка. 17. Мусульманская средняя и высшая школа, готовящая служителей культа. 23. Храбрый и добрый молодец. 24. Сильно-точная единица. 25. По оценкам компании Google, на оцифровку и индексацию всей существующей в мире информации уйдет приблизительно ... лет. 28. Японская компания Optware недавно объявила о том, что первый голографический ... появится в продаже уже летом 2006 года. 29. Что разносят не почтальоны, а старушки на лавочке? 30. Так называли военные предметы в невоенном вузе. 33. Этот великий сказочник был уверен, что его настоящий отец – король Кристиан Восьмой, который, будучи принцем, позволял себе многочисленные романы. 34. В доме всем нужна вполне занавеска на окне. Задвигаем мы ее, коль на улице темно. 35. Писатель XIX века, многие фантастические предвидения которого сбылись в следующем столетии. 39. Команда, превращающая солдата в статую. 40. Знаете ли вы, что эта японская компания, основанная в далеком 1917 году и прекрасно известная всему миру своей оптикой, фотокамерами, биноклями, микроскопами и прецизионной аппаратурой, сейчас является подразделением индустриального монстра Mitsubishi? 41. Бег быстрый, но недалекий. 45. Детский врач. 46. Элемент «дней последних» до которого В. Маяковский собирался «светить, и никаких гвоздей – вот лозунг мой и Солнца!» 49. Его чистили в «Бородине», кусая ус. 51. Гад, убивший Клеопатру. 52. Бренд «Нокиа» по географическому происхождению. 53. Оспа в средние века «украсило» лица многих красавиц ямочками-шрамами. Что же стало популярным благодаря оспе? 54. Наитие стреляного воробья. 55. Четырехколесный «друг». 56. Де ла Фер в мушкетерском плаще.

По вертикали:
1. Один круг круглой лестницы. 2. Актер, сыгравший главную роль в фильме «Всадник без головы». 4. В него просили выглянуть тетю Кошку несчастные котята. 5. Аллюр лошади, при котором она одновременно делает шаг двумя ногами по диагонали 6. Билл Гейтс по отношению к основному пакету акций Microsoft. 7. Копия Афродиты у римлян. 8. Шарф под офицерскую шинель. 9. Пиджак, которому обрезали рукава и оторвали воротник. 14. Дама, помогшая Ясону добыть золотое руно. 15. Моллюск, пищащий на тарелке гурмана. 18. ... Гуллит – знаменитый в восьмидесятые годы голландский футболист. 19. Средоточие инфекции. 20. Японская корпорация (производящая среди прочего и электронику), на логотипе которой изображены три камертона. 21. Соблазн, порождаемый запретным плодом. 22. Один на миллион. 26. Стежка, обсаженная липами. 27. «Подай!» из уст кинолога. 31. Знаете ли вы, что каждый лазерный ... оставляет на бумаге пометки, по которым можно понять, с какого компьютера и когда был распечатан документ? 32. Единица счета огнестрельного оружия. 33. Папа у нее – нефтяной магнат, а она поет «Босиком». 36. «Алфавит» от до до до. 37. Игровая приставка, благодаря которой был «раскручен» Супер-Марио. 38. Подставка для пушкинского Золотого петушка. 42. Кто в советской кино-трилогии сыграл Максима, сначала юного, а потом и постарше? 43. Страна-карлик с Монте-Карло. 44. Рожденный под вифлеемской звездой. 45. Куда от грязнули из «Мойдодыра» сиганула свечка? 47. Ему до атамана терпеть меньше, чем простому казаку. 48. «Мировой» результат в спорте. 50. Чей путь к перевариванию лежит через желудок?

Ответы на кроссворд в номере 42(193):
По горизонтали: *3. Спор. 6. Дека. 10. Кости. 11. Бомба. 12. Признание. 13. Акрил. 15. Декан. 16. Виола. 17. Оценщик. 23. Основа. 24. Плоть. 25. Япония. 28. Грим. 29. Ретро. 30. Стрежень. 33. Прищепка. 34. Дупло. 35. Ядро. 39. Клумба. 40. Тулья. 41. Сканер. 45. Браузер. 46. Роллс. 49. Гоген. 51. Акции. 52. «Википедия». 53. Игорь. 54. Олово. 55. Бега. 56. Негр.*
По вертикали: *1. Топка. 2. Отлив. 4. Пароль. 5. Роза. 6. Двадцать. 7. Кришна. 8. Потек. 9. Аббат. 14. Лихва. 15. Дисплей. 18. Морг. 19. Антивирус. 20. Клерк. 21. Интендант. 22. Зябь. 26. Мекка. 27. Столп. 31. Хепберн. 32. Мусью. 33. Пике. 36. Охра. 37. Буженина. 38. Акела. 42. Рубище. 43. Допинг. 44. Торги. 45. Бедро. 47. Скула. 48. Литва. 50. Керн.*

Анекдоты от DISKman

– Сборную России по футболу клонировали – и она сыграла сама с собой.
– Ну и как?!
– Наши проиграли!

– Вань, ты такой умный, находчивый! Ты так много историй знаешь, с тобой так интересно всегда!
– Маш...я нормальный, просто ты дура!

Хирург разглядывает рентгеновский снимок: – Да-а-а! Ключица поломана, два ребра вдребезги, трещина в малой берцовой кости. Ну ничего, в Photoshope все исправим!

Подчиненный говорит начальнику:
– Ну, теперь вы, шеф, просто обязаны повысить мне зарплату! Мною интересуются уже три компании!
– И какие же?
– Телефонная, газовая и электрическая.

Мужчина проходит мимо девятиэтажного дома. Сверху со свистом падает рояль. Мужчина в ужасе застывает. В трех сантиметрах от головы рояль остановился. Из него появляется веселая рожа:
– Испугался? Щелбан за испуг. Витя, поднимай!

Пират получил голубую метку. Подходит к боцману и спрашивает:
– Это что такое? Я знаю, что если я получил черную метку, меня убьют, а что значит голубая?
– Убивать тебя не будут...Кхм... но, в общем, тоже ничего хорошего.

Почтальон Печкин:
– Это почему я раньше злой был? Потому что у меня велосипеда не было. А теперь, когда у меня и самокат украли, я вас просто убивать буду!

В продажу поступили кривоногие куклы Барби. Так мальчиков готовят к реальной жизни.

Двое в сумасшедшем доме:
– Как тебе мой роман?
– Здорово, только действующих лиц много!
Медсестра:
– Паразиты!! Опять телефонный справочник сперли!

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати,телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации.
Рег. свидетельство ПИ № 77-14962 от 3 апреля 2003 года.
Учредитель: ООО»УНИПОСТ».
117261, г. Москва, ул. Вавилова, д. 68, корп. 3.

Адрес редакции: 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.
тел. 8-501-485-02-12
Гл. редактор Д. Ю. Лысков
E-mail: editor@diskman.ru
Ответственный секретарь:
Елена Кондюрина
Распространение:
Игорь Аваков, Дмитрий Хван
Email: market@diskman.ru

По вопросам размещения рекламы обращаться
pr@diskman.ru
Верстка:
М. Ляхович, Е. Бреславский
Номер подписан в печать:
6.11.2005, 14:00
Заказ № 3904
Тираж 100000

Номер отпечатан в типографии ОАО»Молодая гвардия»
ООО «ДИЛАРКОН»

4 607070 640011 >